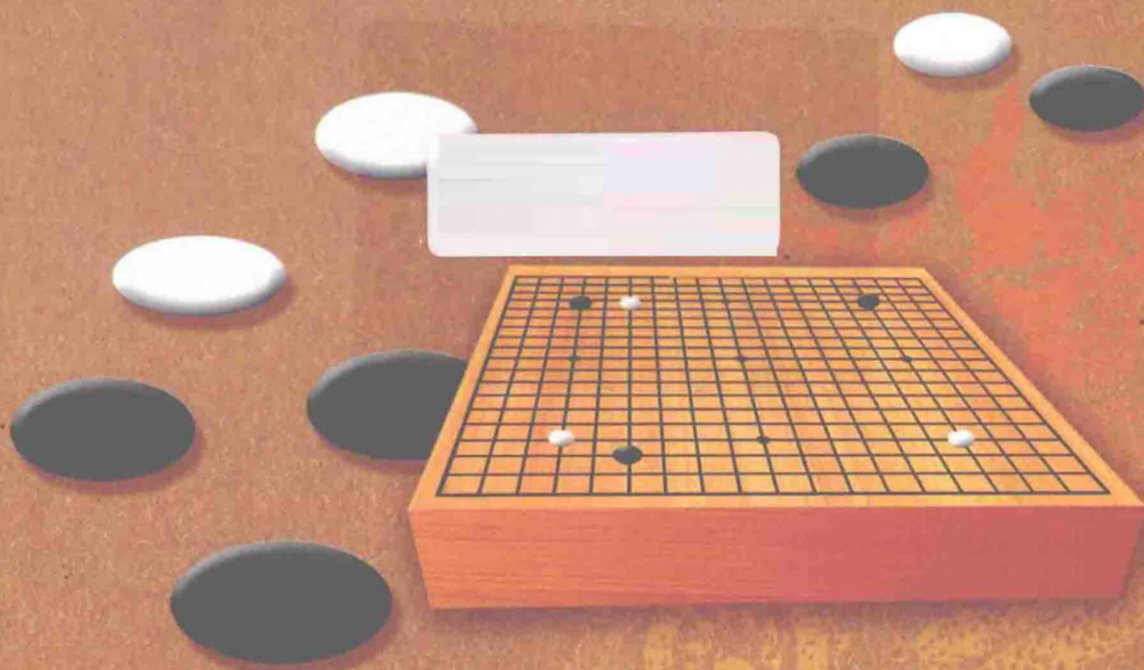
围棋阶梯教室系列

围棋棋力快速提高——从入门到业余初段

WEIQI QILI KUAISU TIGAO——CONG RUMEN DAO YEYU CHUDUAN

◎马自正　赵　勇　编著



时代出版传媒股份有限公司
安徽科学技术出版社

策划编辑：刘三珊　　责任编辑：叶兆恺






ISBN 978-7-5337-6293-3

定价：47.00元

围棋阶梯教室系列

围棋棋力快速提高——从入门到业余初段

马自正　赵　勇　编著



时代出版传媒股份有限公司
安徽科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋棋力快速提高.从入门到业余初段/马自正,赵勇编著.—合肥:安徽科学技术出版社,2014.5
(围棋阶梯教室系列)
ISBN 978-7-5337-6293-3

Ⅰ.①围… Ⅱ.①马…②赵… Ⅲ.①围棋-基本知识 Ⅳ.①G891.3

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第047290号

围棋棋力快速提高——从入门到业余初段　　马自正　赵　勇　编著

出 版 人:黄和平　　策划编辑:刘三珊　　责任编辑:叶兆恺
责任校对:程　苗　　责任印制:廖小青　　封面设计:冯　劲
出版发行:时代出版传媒股份有限公司　http://www.press-mart.com
安徽科学技术出版社　http://www.ahstp.net
(合肥市政务文化新区翡翠路1118号出版传媒广场,邮编:230071)
电话:(0551)63533330
印　　制:合肥晓星印刷有限责任公司　电话:(0551)63358718
(如发现印装质量问题,影响阅读,请与印刷厂商联系调换)

开本:710×1010　1/16　　印张:24　　字数:405千
版次:2014年5月第1版　　2014年5月第1次印刷

ISBN 978-7-5337-6293-3　　定价:47.00元

前　言

围棋，这项活动已从原来文人雅士的高雅玩意走下神坛，进入了千家万户。尤其是改革开放后，我国的围棋事业也与其他各项运动一样得到了很大的发展，中国围棋水平也进入了世界一流，已和日、韩形成三国之争。而在民间已经成为广大群众熟知的项目了。尤其是在青少年之中被作为开发智力、提高个人修养的首选项目。

笔者执教围棋三十年之久，培养出大批的优秀青少年棋手。平时注意收集多为名家主编的各种教材。为了吸收各家之长，尽量补其不足，力求完整，遂编撰了这套教材。其目的是为了让广大青少年在学下围棋时，有一套入门的书籍，以免走弯路。

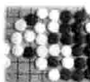
本套丛书分为四册。第一册是入门到初段，第二册是初段到3段，第三册希望能对进入5段有所帮助，第四册是集各种精华，希望学棋者能达到专业初段水平。

当然，并不是学完这四本书，围棋水平就可达到初段，俗话说：“师父领进门，修行靠个人。”所以还要多学其他专题书籍和多对局，通过复盘研究才能得到提高。

本书不过是力求集其大成以飨读者！

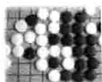
编　者

目　　录













第一章 围棋的基本知识

温馨导言

有些人把围棋看成是高雅的项目,难学。其实随着改革开放的发展,围棋早已从所谓高雅的殿堂走下来,成了广大群众喜爱的体育项目,普及面很广。尤其是在青少年中作为开发智力的主要项目,收到了很好的效果。

围棋并不难学,有人做过这样一个比较:"围棋易学难精,象棋难学易精。"可见学会围棋并非难事,只要看过本书就可以达到一定水平,可以愉快地尽情下围棋了。

下围棋乐趣无穷,年纪大者可以愉悦心情,少年可开发智力。作为业余爱好者抱着"胜固欣然,败亦可喜"的心态,而专业棋手也应有颗"平常心",你就可以在围棋对弈中享受其乐趣了。

第一节 用具及使用

一、棋盘

围棋棋盘的平面多为正方形或略呈长方形,按《围棋规则》的规定:棋盘由纵横19条等距离、垂直交叉的平行线构成。形成361个交叉点,简称为"点"。

棋盘整体形状以及每个格子纵、横向相比,横向稍短,通常每格为2.4厘米:2.3厘米。把棋盘做成长方表的目的是为了视觉舒适,不做硬性要求。棋盘的高度可根据各人弈棋环境而定。

棋盘的材料多种多样,有纸、塑料纸、塑料板等现代材料的,古代有以白绸(或白布)用黑丝线绣成棋格的。而多以木板为盘,当然,木板的质量有普通和贵

重。也有以整块椐木为棋桌，上嵌入银丝为线者。

为了让对局者更清楚地掌握棋盘上交叉点的位置，在棋盘上匀称地标出了9个小黑点，它们叫作“星”。虽然都叫“星”，但正中的星还有一个特定的称呼，叫作“天元”。围绕着9个星位，棋盘被分为9个部分，它们分别是：右上角、右下角、右边、左上角、左下角、左边、中腹（也叫中间）（图1-1）。这是为了在挂大棋盘讲解和围棋中便于讲述时常用的。到了两人对局则对面而坐，这样各自的方向正好相反。于是为了统一起见，大家习惯上以中心为最高，四边均叫下边。

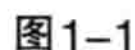


图1-1

另外，在习惯上人们把四条边线也叫作第一线，向中腹推进一线即叫第二线，再推进一线叫第三线……依此类推，直推到中间第十线上（图1-1）。

在正式记录棋谱时则另有规定，棋盘上每个交叉点均可用坐标来表示它的位置，叫作“路”。竖线从左到右用阿拉伯数字表示，横线从上到下用中国数字表示。记录时先竖后横。如图1-1中A点叫作“3·三”路，B点叫作“7·八”路，天元是“10·十”路。



二、棋子

围棋棋子分为黑白两色。黑子181粒,白子180粒。一般各160粒左右即可满足对局需要了。

棋子有大、中、小三号之分,多按棋盘格子大小而定。

棋子的形状均为扁平形。我国棋子一面凸起,而日本的棋子则是两面微凸。我国棋子给人以平稳、安全的感觉,而且在复盘时可翻过来,便于研究。日本棋子则便于捡收。

制作棋子的材料更是五花八门。常见的有磨光玻璃、塑料等。偶见木制和陶瓷的。高级的有玛瑙、玉石经磨制而成。日本则有以贝壳磨制的,还有用黑白牛角磨制的棋子。而我国的云南用特产的石料烧炼磨光的“云子”,白子如莹玉,黑子深碧,不耀眼、手感好,是驰名中外的优质棋子。还有一种磁石制成的棋子,大者可挂大盘便于讲解。小者可便于旅途中在车船上对弈,极为方便。

三、其他

围棋爱好者,手边应常备围棋对局簿,一般在文具店可买到,也可自制,只要在电脑上绘制一个棋盘,然后打印出来就行了。线条最好印成浅蓝色或浅绿色,或印成虚线,这样便于区别数字。

红色和蓝色(或黑色)圆珠笔各一支。

围棋初学者应该培养记谱的能力,为的是随时记下一些看到的精彩对局,以供自己学习。主要是记下自己的对局,以便反复研究或留作纪念。可以记下全部对局过程;也可以写下局部激烈战斗;还可以记下在对弈中出现的趣味死活题;更可记下一些有疑问的着法,以便请教老师,只有这样坚持不懈,才可以不断提高自己的棋艺。

记谱的方式比较简单,就是把下到棋盘上的棋子用阿拉伯数字从1开始一着接一着地记到棋谱线的相应位置上。

蓝色(或黑色)表示黑棋,红色表示白棋。如无两色笔亦可用一种颜色,单数表示黑棋,双数表示白棋,要注意的是双数(即白棋)要用圆圈圈起来,以区别两种棋,这样整个棋谱看起来就一目了然了。

另外,在正式比赛时还要准备比赛钟,以便给对局者计时。比赛钟现在越来越先进,有的赛钟可以自己读秒。如爱好者有条件也可自备一个,平时养成限时

用钟的习惯，以便在比赛时可以适应。

第二节 基本规则

一、落子

围棋的弈法和象棋的弈法有些有趣的区别。象棋是在棋盘先摆上所有的棋子，分为两边后再开局，棋子越下越少。围棋却恰恰相反，是在空棋盘上（让子棋例外）开始。可以在棋盘上落在任何一个交叉点上，而且棋子越下越多。象棋的棋子在棋盘上要来回移动，而围棋则是棋子一旦落在棋盘的交叉点上后就不得再移动了。象棋被吃掉的棋子不能再放入棋盘上参加战斗，而围棋被吃掉的棋子则可再次投入战斗。

围棋竞赛规则规定：

(1)对局双方各执一色棋子；

(2)空枰开局；

(3)黑先白后，交替着一子于棋盘的点上；

(4)棋子下定后，不再向其他点移动；

(5)轮流下子是双方的权利，但允许任何一方放弃下子权而使用虚着。

图1-2就是一盘棋从开始到黑43，双方弈出的局面。

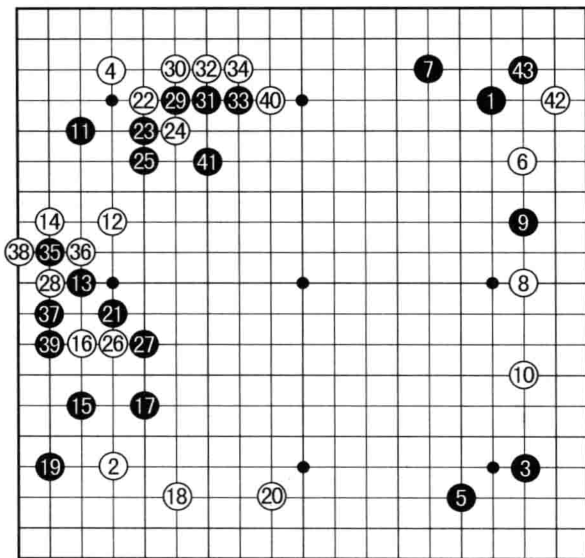


图1-2

对初学者来说要注意以下问题。

(1)执黑子的第一手棋约定俗成是下到乙方左上角，把右上角让给对方是一

种礼貌，而且对看棋谱的人来说也容易掌握。

(2)不要在棋盘上滑子，子落入棋盘上即如板上钉钉一般。

(3)对弈时不要玩弄棋子和抓玩棋盒。

(4)不能悔棋。

(5)下完棋后养成把棋子收好的习惯。

二、棋子的气、提子和死棋子

围棋在双方对局中自然要发生战斗，于是也就出现了相互吃子的问题。这就和棋子在棋盘上的“气”有紧密的关系。

什么是“气”呢？“气”是指在棋盘上与棋子有直线相邻的空交叉点。讲通俗一点就是一个子或几个相连的子的出路。“气”的单位是用“口”来表示，如：一口气、两口气、六口气……

图1–3中间一子白棋箭头所指的四条出路，即是四口气；边上一子黑棋箭头所指的三条出路，即为三口气；角上一字黑棋只有两个箭头指出方向，即两口气。而棋子的对角位置，即A位，都不是棋子的出路，也不可以认为是“气”。

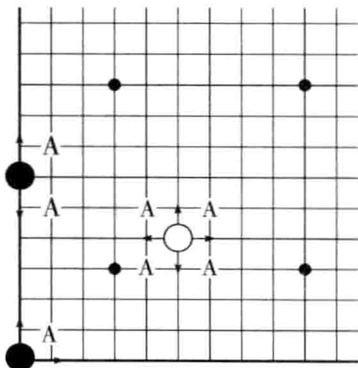


图1–3

谈到“气”就不能不提到连接和断的问题。连接是指一方两个以上的棋子，紧挨着并且顺着棋盘上的线路，组成一个不可分割的整体，它们的气也就共同享有。

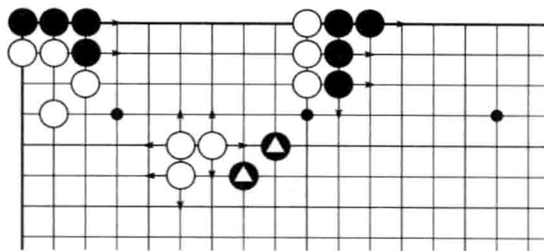
图1–4角上四子黑棋尚有两口气；

图1–4边上四子黑棋尚有四口气；

图1–4中间三子白棋有七口气。

通过上图可以得出以下三点：

(1)当对方在己方棋子相邻的交叉点上有子时，气也就没有了。如图1–4角上四子黑棋就只剩两口气，边上黑四子被白棋在左边紧了3口气，只剩下4口气。而中间三子白棋外面虽有△两子黑棋，但没挡住白子


图1–4

相邻的交叉点,所以白子仍有7口气。

(2)连接在一起的子越多,气(即出路)也随之增多。

(3)棋子在棋盘上的位置和气有所关联。中间的子气最多,边上次之,角上气最少。

有连接就有"断",凡是不顺着线紧挨着的棋子,不管距离远近都是两块以上的"断"开的棋。

图1-5中有三个图形,其中(1)图三个黑子和两个黑子是两块棋,(2)图中五子白棋和左边一子白棋是两块棋,而(3)图中每一子从理论上说都是一块棋。

明白了"气"和"连""断"的关系,就可以进一步搞清"提"了。把无气的棋子清理出棋盘的手段叫"提子",也叫"吃子",简称"提"或"吃"。

提子有两种情况:①下子后,使对方棋子无气,即可立即提取对方无气之子。②下子后,双方都处于无气状态,落子一方可立即提取对方无气之子。

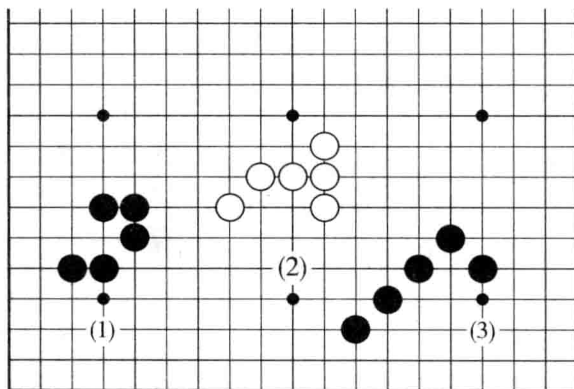


图1-5

图1-6左边一子黑棋和右边两子白棋均已无气,即可提去,成为图1-7的形状。

"废棋"有两种,一是指花子去提不必提掉的对方死子。

图1-8中白◎一子已死,而且无路可逃,已无生命力,此子在局终计算胜负时本应提去,现在黑❶花一子去提就是废棋。

还有一种废棋是指:对局一方已完全无价值或无作用的棋子,或价值极小,对双方几乎不产生影响的棋子。

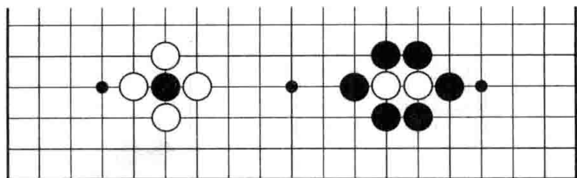


图1-6

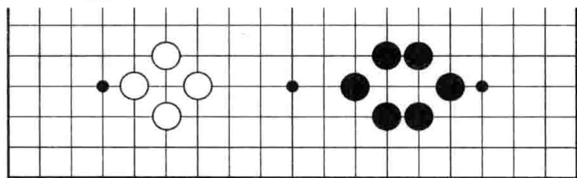


图1-7

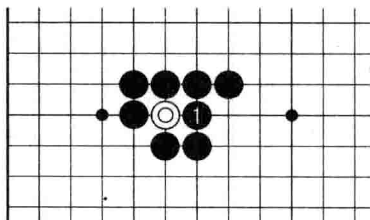


图1-8

对于初学者来说，在数气时最好选择这块棋突出的一点，围绕着棋子或顺时针或逆时针按次序数，千万不要东一下西一下地乱数。

要注意有的棋子被对方包围起来后虽然有气，但既跑不掉也做不活，那么，包围这些子的一方就不需要再花一手或几手棋去紧气或提掉这些子了。

图1-9中的一子◎白棋还有一口气，图1-10中三子◎白棋还有四口气，但都是跑不出去，且在里面也做不活的棋。黑棋没有必要在图1-9的A位提白◎一子。也没有必要在图1-10的B位去紧气再提三子白棋。这些棋子在习惯上常称为“死棋”，到了局终算计胜负时不用花子即可提去。

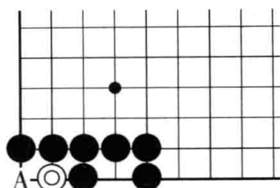


图1-9

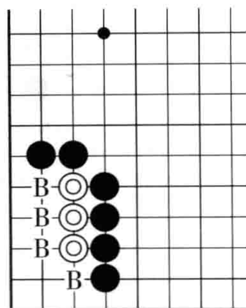


图1-10

三、禁入点

顾名思义,“禁入点”就是禁止对方投子进入的交叉点。

棋盘上的任何一点,如一方在该点落子之后,该子马上成为无气状态,同时又不能立即提取对方棋子,这类交叉点即是该方的“禁入点”,俗语“蹲不进”。

图1-11中的A点均为白棋的禁入点。换句话说就是A点不准白棋投子。因为白棋投进去后没有气,在棋盘上不能存在。所以A点下子没有实际意义。

“禁入点”还要和“提子”严格区分开来,就是一方投入子后虽然没有气,但能马上提取对方棋子时不是“禁入点”。

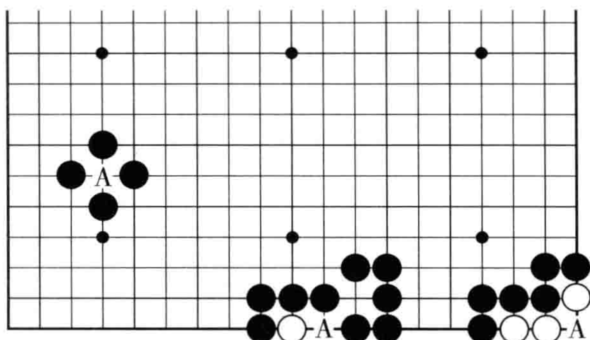


图1-11

图1-12和图1-13的A位虽然很像禁入点,但由于只有一口气,这样黑棋可以进入A位,提去图1-12中左下角的四子、图1-12中间的七子白棋、图1-13左边的一子白棋和图1-13右边的三子白棋。

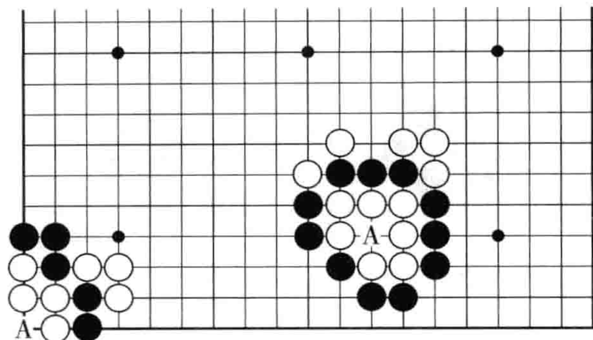


图1-12

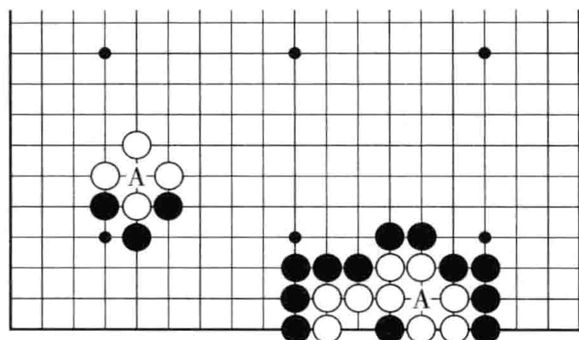


图1-13

由此可见,“禁入点”应同时具备两个条件:①投入棋子后立即出现一个或更多的棋子成为“无气”状态;②不能立即提掉对方棋子。

四、提子的特殊形式——劫和打二还一

打“劫”是一种提子的特殊类型,是相互间对一子来回提取的下法,也被称为“打劫”“提劫”“劫争”。

图1-14(1)中黑在A位投子后可提取白◎一子,成为(2)的形状,但刚投入的黑▲一子也只有一口气,白子投入(2)的B位,提去黑▲一子,恢复成了(1)的形状,黑又可以在A位投取白◎一子,再次成为(2),白又于B位提取黑▲一子……如此来回各提一子,彼此不让,反复不止。一盘棋为了一子而不能终盘,这种情况叫作“劫”,又叫“打劫”。

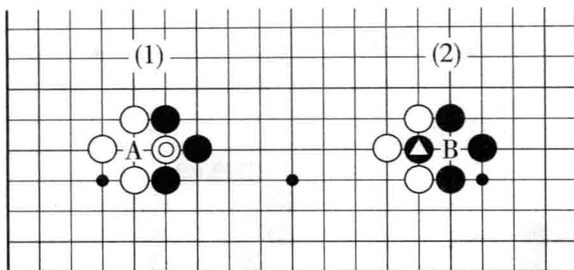


图1–14

按规则规定，打劫时在图1–14中第一次黑以A位提掉白◎子时，白棋不得立即去提取刚刚投入A点的黑子，也就是白棋不得在(2)图中B位提黑▲一子。而必须到棋盘上找一处能对黑棋形成威胁的地方下一子，这叫作“劫材”，也就是“找劫材”，简称“找劫”。迫使黑棋跟着下一子，叫作“应劫”，然后才能在(2)图中B位提去黑▲一子，同样黑棋也不能马上去提刚投入的白子(这颗子俗称“热子”)，而要去找“劫材”，等白棋“应劫”后再去提白子。如此提一子，提一劫材，应劫，再提一子，再找劫材，再应劫……直到其中一方认为对方找的劫材对自己威胁不大时，不再应劫而把自己的棋连接起来为止。这叫“粘劫”，又称为“消劫”。

图1–15中(1)是黑棋粘劫后的形状，而(2)则是白棋粘劫后的形状。

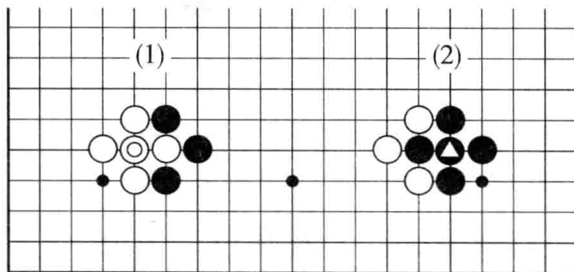


图1–15

为了使初学者搞清打劫的过程，请看图1–16。

这是实战中不可能出现的图形，是为了说明打劫的过程而虚拟的。黑❶提取了白◎一子，成劫。白②到左上角刺是“找劫”，黑如不应，则上面两子将被白在3位断开。黑❸不能不接上应劫。白④即在◎位提黑❶一子；黑❺到左下角点，白如不应，黑即6位长，白角不活，白必须⑥位应劫，黑❼又于1位提白◎一子；白

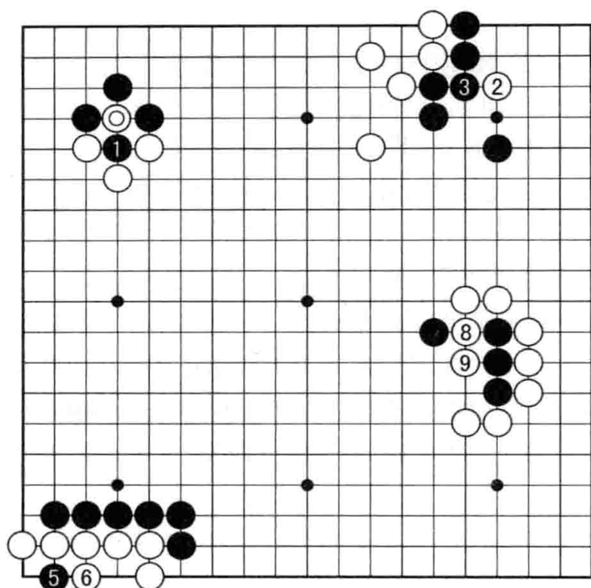


图1-16

④=◎ ⑦=① ⑨=◎

又于8位冲,黑棋认为三子不重要而不应,在◎位粘劫,白⑨再冲吃去黑三子。完成了这一劫争过程。

"劫"在一局棋中有大有小,最小的劫只关系到一个子的得失,我们叫它"单官劫"。有的劫对一方是生死攸关,而对另一方的损失不大,这个劫损失不大的一方称为"无忧劫"。如果这个劫影响到双方各自一块棋的死活,则叫作"生死劫"。另外,还有"紧气劫""宽气劫""先手劫""后手劫""两手劫""连环劫""长生动劫""万年劫"等种类的劫。

"劫"是围棋中的一种特殊下法,不少初学者害怕开劫,而上手(指棋力强的一方)在与下手(指棋力弱的一方)对局时,尤其是让子棋中,上手常用打劫的手段使盘面局势复杂化,以便从中牟利。也有的初学者,不在开劫前算清双方劫材的多少、衡量一下劫的价值有多大,随手开劫,最后因劫材不足而致全盘不利。

其实打劫并不可怕,只要掌握以下几点:

(1)不要抱着赌气和非胜不可的想法去开劫。

(2)要衡量和计算一下全局双方劫材的多少,以及它和"劫"本身价值的比

较，取舍后的得失。

(3)不可找有损失利的劫材，这叫“损劫”，非万不得已不要找。

懂了这三点，就可以在适当时机开劫。

关于“劫”有不少专著，在这里不再详述。

初学者只要在实战中多运用，胆大心细地去开劫，就可以很快掌握这个技巧的。

和打劫容易混淆的是另一特殊下法——打二还一。

图1-17(1)中的两子黑棋只有A位一口气，(2)中白①提去两子黑棋，如图(3)的白①也只有一口气，黑子对这一子不必像打劫那样去找劫材后再去提子，而是马上如(3)图所示在B位提去白①一子，图(4)就是黑❷提去白①的棋形。这叫“打二还一”。有时还出现“打三还一”“打四还一”等下法，但过程方法都一样。

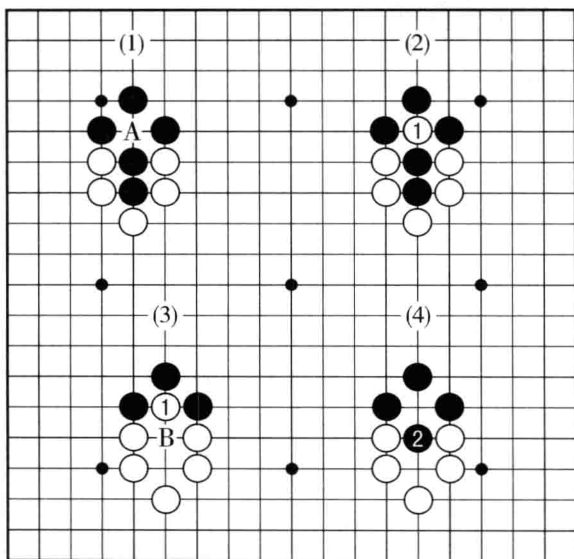


图1-17

五、胜负的计算

围棋胜负的计算，是以双方各自占有的交叉点多少来决定的。

当一盘棋经过黑白双方互相战斗后，双方活棋的地界已经全部划分清楚，连双方棋子交界的地方一个空白交叉点也没有了。

(1)棋局下到双方一致确认着子完毕时，为终局。

(2)对局中有一方中途认输时，为终局。

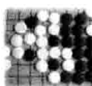
(3)双方连续使用虚着，为终局。

着子完毕后，我国采用数子法计算，而日本则采用计空法。

数子法是将双方死子清理出盘外后，对任何一方的活棋和活棋围住的交叉点为单位进行计数。

双方活棋之间的空点各得一半。

黑白双方各应得多少交叉点呢？前面已经讲过围棋全盘共有361个交叉点，按理平分，黑白双方各占一半，应为$180\frac{1}{2}$个交叉点。也就是说黑白双方各占$180\frac{1}{2}$子则是和棋。但是因为黑方先行下棋，可以抢到盘面上好点，从而占得一定的便宜。为此经过上千盘对局的综合计算，黑棋可以得到7个交叉点多一点的便宜。所以，《中国围棋规则》规定在终局数子后黑棋必须贴还给白子$3\frac{3}{4}$子，使双方不至于吃亏。于是胜负的数字就成了：



黑棋=$180\frac{1}{2}$子+$3\frac{3}{4}$子=$184\frac{1}{4}$子

白棋=$180\frac{1}{2}$子−$3\frac{3}{4}$子=$176\frac{3}{4}$子

由于盘面上不可能出现一方占有$\frac{1}{4}$个交叉点的可能，所以在正常情况下和棋的可能性几乎等于零。只有在盘面上出现三劫连环时，才可能判为和棋。

让子棋的还子有特殊规定。让子最少者为“让先”，相当于让一子，是较弱方执黑先下，到局终计算胜负时不用贴还$3\frac{3}{4}$子，即黑如得181个交叉点作为胜半子。其次有让二子、三子、四子……九子的，这类让子棋黑方只贴还让子数目的一半。如让三子，黑棋只贴还$1\frac{1}{2}$子，这样黑棋只要$180\frac{1}{2}$子+$1\frac{1}{2}$子=182子，白棋则是$180\frac{1}{2}$子−$1\frac{1}{2}$子=179子，就成了和棋，其他让子的计算依此类推。

下面通过一个全盘实例来计算一下胜负。

在双方都认为无棋可下了，确认终局后，就可以计算胜负了，计算的方法通常称为“做棋”。

第一步，提掉双方围在空内逃不出也做不活的棋，图1–18中上面的两子▲黑棋，和下面两子◎白棋及右上一子◎白棋均应提出。

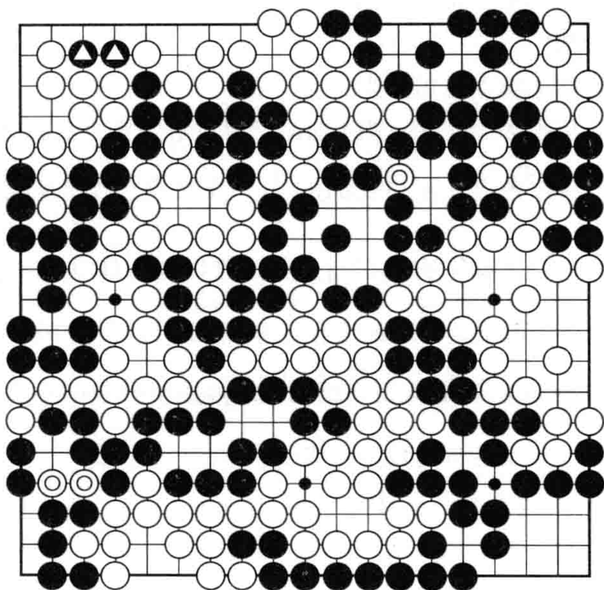


图1–18

第二步，选择围的空的形状较为整齐的一方进行计算。只要计算一方的子数就可以得出胜负的结果。

第三步，按说可以将图1–18的黑方空内交叉点填满，再数一下所有黑子，即可得出黑方占有的交叉点了，也就是具体有多少子，这样胜负也就出来了。但为了方便起见，都把大块方形的棋以十为单位，分别整理成整十的形状，并将里面黑子拿去，这就成了图1–19的样子。

第四步，将那些不容易做成整十形和整十形边有缺口的地方填好黑子，使之形状完整。

最后，计算胜负。

图1–19中做好的棋有五块是10子，共50子，加上右下角一块的20子，共70子，再数一数棋盘上的黑子是110子，这样：

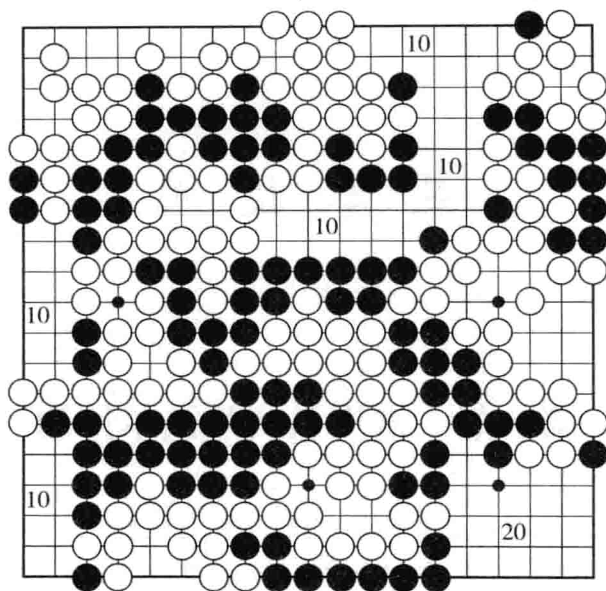


图1–19

20子+50子+110子=180子

而黑棋应为$184\frac{1}{2}$子以上才可获胜，于是：

$184\frac{1}{4}$子−180子=$4\frac{1}{4}$子

所以本局的结果是黑负$4\frac{1}{4}$子。

《路史后记》：帝尧陶唐氏，初娶富宜氏，曰女皇，生朱鷔（音án，传说中的凶鸟）佷(音hěn，毒辣，狠)、媢（音mào，嫉妒）克。兄弟为阋嚚(音yín，愚蠢，言不忠信，奸诈)讼，嫚游而朋淫，帝悲之，为制弈棋，以闲其情。

译：古代五帝之一尧是陶唐氏，娶了富宜氏为妻，被封为女皇。生了两个儿子，叫做朱鷔佷和媢克。这两人在家里互相争吵，智力低下，还有些奸诈。在外面也是交些狐朋狗友。尧很难过，（为了开发他们的智力，纯洁其性情）特地发明了围棋。

另外，《博物志》中说："尧造围棋以教子之策。"还说："舜觉得儿子商均不甚聪慧，也曾制作围棋教子。"

第二章

基本技术

第一节　常用名词及简单使用

围棋在棋盘上每下一步几乎都有它的名称,这些名称或多或少能反映出落子的意义,随着时代的发展,各国之间交流的增多,以及棋艺水平的提高,对局中新形式的出现,少数术语被淘汰,如行、竖、约、踔、引、毅、嶭、踥、搒……一些术语由国外引进,如目、见合、手筋……而且新语不断产生,还有一些地方上产生的口头语言也进入了术语行列,所以很难把术语全部介绍清楚,这里就一些常见的术语介绍给大家,希望初学者能从这些术语中得到一点启发,以后在学习中只要经常运用,自然熟能生巧。

1.长　在自己原有的棋子的直线方向上下一子向前,如图2-1中的黑❶和图2-2中的白①、黑❷,都是"长"。"长"是为了增加自己被包围子的气和增加子的力量,以便更好地搏杀,也是为了坚实地扩张自己的势力和实地。

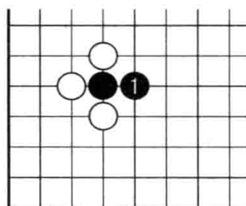


图2-1

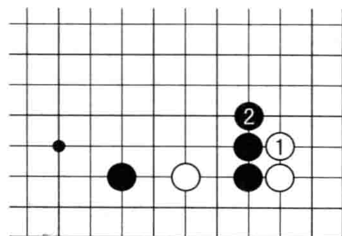


图2-2

2.爬 这是"长"在被对方压迫下，不得已而在一线或二线的下法，如图2-3中的白①、白③就是"爬"。爬一般是在求活和收官时运用的。如在布局和中盘时就爬，那是吃亏的下法。所以有"莫爬二路"之说。

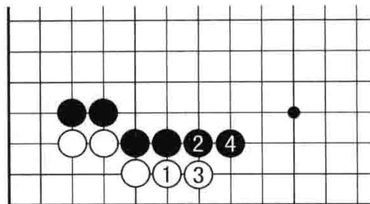


图2-3

3.退 "退"也属于长的范畴，在双方接触中，将被对方挡住去路的棋朝自己有子的方向长称为"退"。如图2-4中的黑❶。退是为了增强自己棋子的凝聚力，便于进一步战斗。

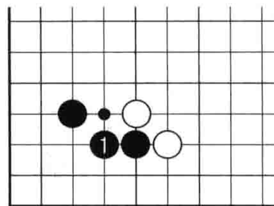


图2-4

4.立 当双方棋子在边和角上接触时，把自己的棋子向边上长，叫做"立"。应指在二、三线上向边长的子，如图2-5的白①和图2-6的黑❶均为立。立下的子厚实，注重实地。能以守为攻，伺机反戈打入敌阵。有时立也是为了破坏对方的棋形。"立"俗称为"扎钉"。

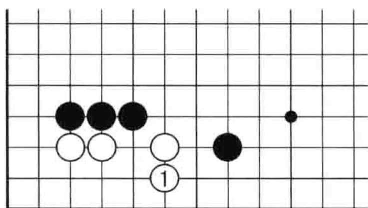


图2-5

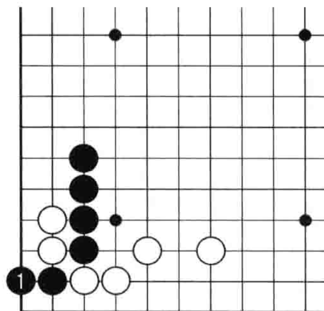


图2-6

5.尖 在己方棋子隔一路的对角线上的交叉点上落子，称为"尖"，又叫作"小尖"。图2-7和图2-8中的黑❶均为"尖"。尖因为不易被对方切断，进攻敌阵有如尖刀利刃，所以在攻防

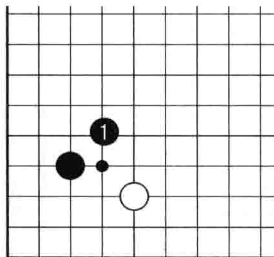


图2-7

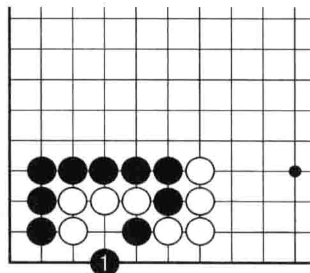


图2-8

战中，官子和做活棋中是常用棋形。有“尖无恶手”的说法(恶手即是坏棋)。但尖的缺点是过于坚实，步调缓慢，所以在布局中用得较少。

6.飞 在自己棋子成“日”字形的对角线上落子叫作“飞”，又叫“小飞”“小斜飞”。图2-9的黑❶即是小飞。而棋子如落到“目”字形的对角线上则叫作“大飞”，如图2-10的黑❶即是“大飞”。

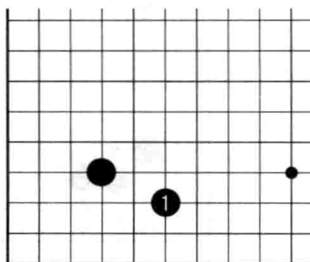


图2-9

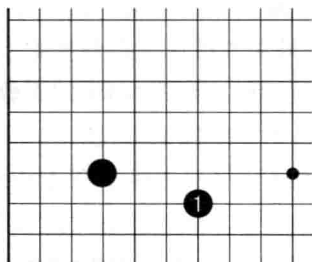


图2-10

“飞”有轻盈、舒展之意，布局时速度快，可以把自己棋的势力迅速扩张开来。向对方进攻时可以施加压力，如图2-11中的黑❶，但有易被对方切断的缺点。

另外，当对方在角上对自己棋子的“日”字形方向落子时，被叫作“小飞挂”，如图2-12的白①，如在“目”字形方向落子，则叫“大飞挂”，如图2-12中的A位。这是布局时常用的向角上分利的下法。

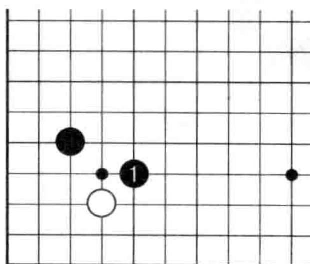


图2-11

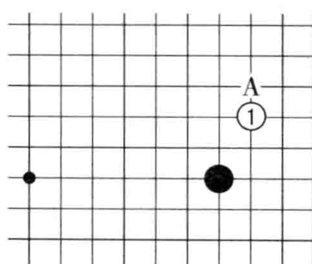


图2-12

7.跳(关) 跳和关都是在原有棋子的同一条直线或横线上隔一路下子，有时也称“单关”。这两者区别很小，一般习惯上向中腹方向或在杀棋时被称为“跳”，如图2-13中的白①和图2-14中的黑❶。而沿边的则称为“关”，如图2-13中的黑❷。若白①在图2-13中的A位落子则被称为“大跳”或“隔二跳”。

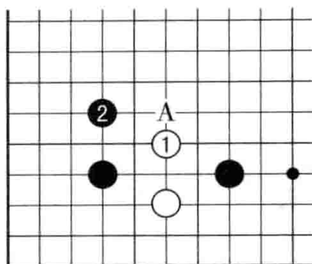


图2-13

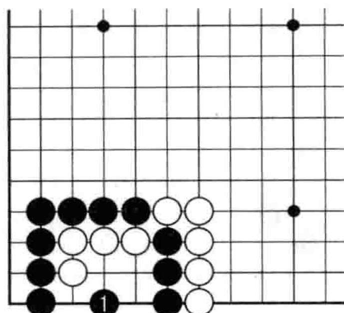


图2-14

在实战中关和跳是经常配合着使用的，它们都是为了扩张自己的势力、快速逃离对方追捕，甚至切断对方联络的下法。

关和跳都是中盘战斗中攻防兼备之着，但要防止对方将其挖断。

8.夹 夹是将对方棋子处于我方两子之间，但在盘面上可出现两种形式。

一种是有紧靠自己的对方棋子，如图2-15中的白◎二子的另一边紧贴着落子，即是黑❶。

这种下法常在死活题和收官或短兵相接的战斗中使用。

另一种是对自己一方棋子挂时（如图2-16中的白◎一子），进行相隔一路至四路的夹击，黑❶一子即是，也叫"虚夹"，这在布局时是必用的下法。由于位置的不同，叫法也有一定区别，图2-16中的A位叫"一间高夹"，B位叫"一间低夹"，C位叫"二间底夹"，1位为"二间高夹"，D位为"三间低夹"，E位为"三间高夹"等。

9.拆 依托自己的子沿边向左右方向隔一路、二路或二路以上落子，叫作"拆"，又叫"开拆"。图2-17的白①叫拆二。而图2-18因为白①和左边二子白棋隔

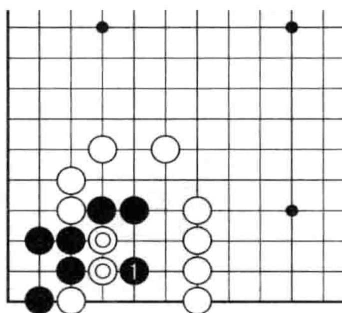


图2-15

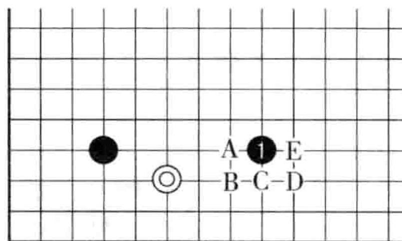


图2-16

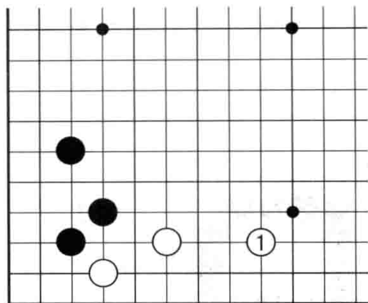


图2-17

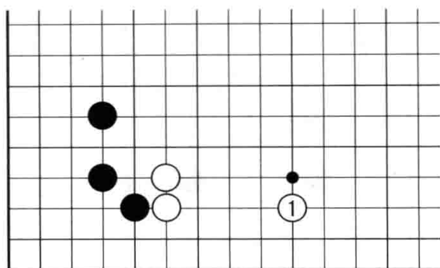


图2-18

三路，所以叫作拆三。依此类推。也有斜拆者。

“拆”的作用是加快布局建立自己的根据地，抢占实地，是布局的主要手段之一。

10.扳 也称“扳头”，在双方棋子相互紧贴时，先手一方在对方棋子要长出，己方棋子在斜对角的交叉点上紧下一子称为“扳”。图2-19中的黑❶是在一线扳。图2-20的黑❶是扳，白②可叫“反扳”，而黑❸称之为“连扳”。

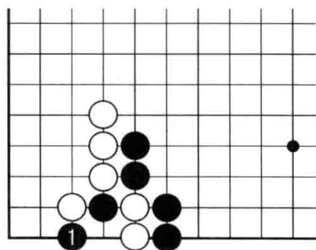


图2-19

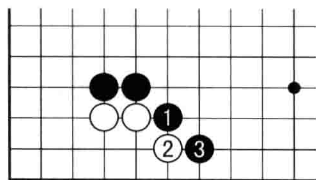


图2-20

11.断 也叫“切断”，把子直接下到对方棋子的断头处，把它们分成两个部分，直接割断两块棋的联络。

图2-21的黑❶就是“断”，而图2-22中的白①不止是断，同时在打吃黑▲一子，所以又叫“断打”。

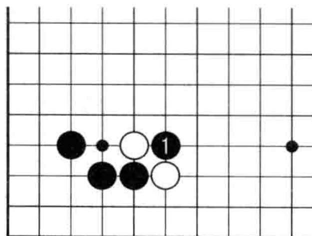


图2-21

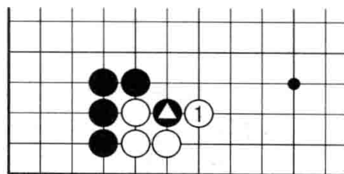


图2-22

“断”是围棋战

斗时最激烈的手段之一。它的目的是使对方棋子失去联络而引起战斗，所以有“无断不成棋”“棋逢断处生”“能断则断”等棋谚。

12.接（粘） 将自己可能被对方切断的部分连成不可分割的一块棋。

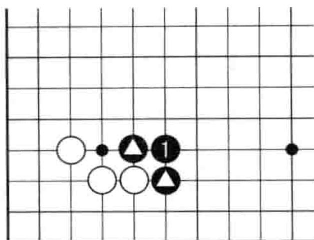


图2-23

图2-23 黑❶就是把黑▲两子连接起来了。

“粘”和“接”在一般情况下是通用的。另有在被对方打吃的即将要被提去的棋子，用子连接到自己棋子一起时多叫它为“粘”。

图2-24 黑❶打白四子，白②粘回四子白棋。图2-25白①打、黑❷的接一般叫作粘劫。

接的目的是将自己的棋连成一块棋，增加了自己的力量，或救回自己将被吃掉的棋子，以便进一步和对方搏杀。

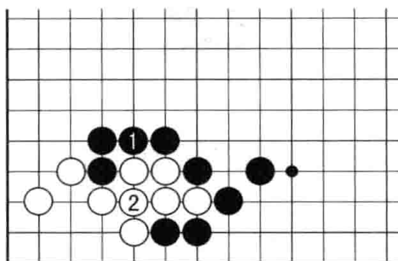


图2-24

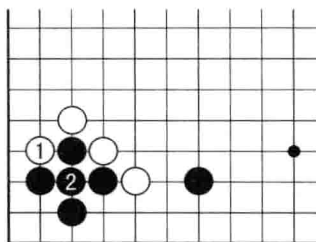


图2-25

13.曲（拐） “曲”就是弯曲，在自己直线棋子的前面改变方向落子。又叫作“拐”。

图2-26 黑❶是在白棋三子前面曲过来，白三子很苦，所谓“迎头一拐，力大如牛”。

图2-27 黑❶扳，白②曲则是为了防止被对方封锁在里面而争出头。

“曲”改变了行棋方向，有时可

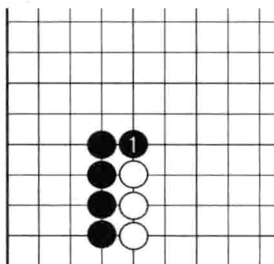


图2-26

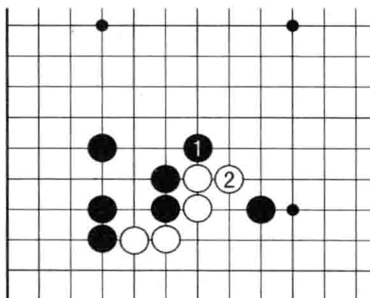


图2-27

以争取主动,是压迫对方的有力下法。

14.虎 从原有棋子尖一着之后,再向另一边尖一着,三子形成“品”字形。如对方向“品”字中间投子,只有一口气,会立即被吃去,所以如虎口一样,就叫作“虎”。

图2-28的白①就是“虎”。而图2-29的黑❶是为紧气而下的虎。

“虎”是一种防断的手法,它比接要开阔一路。所以在攻防中“虎”是使自己棋子连接和防止对方切断时经常采用的方法之一。

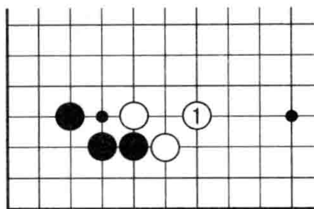


图2-28

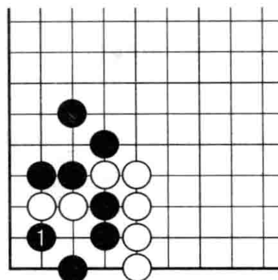


图2-29

15.挖 在对方拆一,也就是单关跳的中间交叉点上落子,叫作“挖”。

图2-30的白①和图2-31的黑❶都是“挖”。

挖是强行分断对方棋子的激烈走法,为的是切断对方,以便分割包围,各个击破,所以是中盘常用手段。

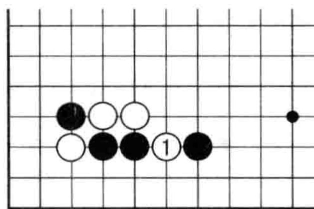


图2-30

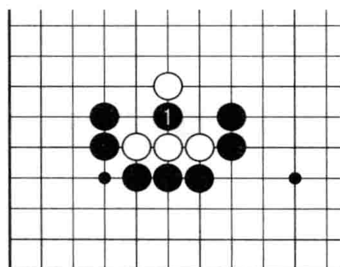
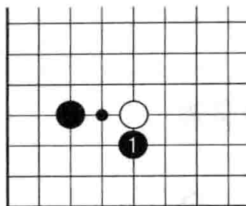
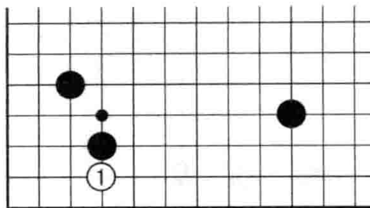


图2-31

16.托 在紧挨着对方(一般指三、四线的子)的下面落子,叫作“托”。图2-32的黑❶即是。而图2-33白①托,则是破坏对方的实地,是角上常用的试探对方应手的下法。


图2-32

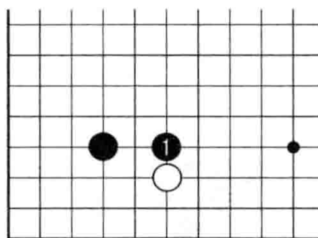

图2-33

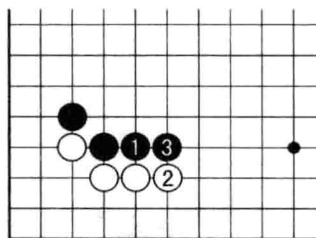
“托”是为了将对方的棋托起，使它不能生根，成为无本之木，以便攻击，同时也增加了自己的实地。

17.压（盖） 和托正好相反，是在紧靠对方棋子的上面一路下子，叫作“压”，在古代也叫“盖”。

图2-34的黑❶就是“压”。而图2-35黑❶压后白②长出，黑❸再压，叫作“连压”。

“压”是为了将对方棋子压在低位，增加自己的外围力量，从而达到补势雄厚的目的。

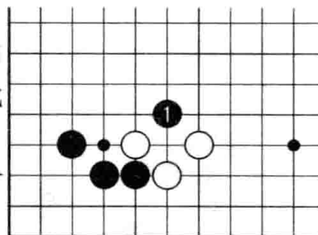

图2-34


图2-35

18.刺（觑） 在对方单关两子中间的对角处，或在对方虎口的外面落子，叫作“刺”。

图2-36的黑❶是对白方虎口的刺。图2-37则是白①在对黑方单关的刺。图2-38是在对杀中“刺”的实战运用。

“刺”是为了下一手分断对方棋子的棋，迫使对方应一手棋，或是破坏对方的眼形。


图2-36

19.点 使用范围比较广泛，主要表现在以下几个方面。

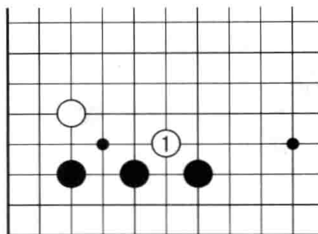


图2-37

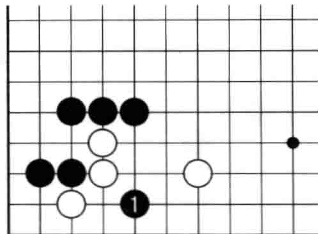


图2-38

(1)窥伺对方断点或薄弱的环节,下一着要断开对方棋子,一般可起促使对方棋形固定的作用。

图2-39的黑❶点在上面是瞄着白棋A位断点进行威胁。

(2)破坏对方眼形,从而杀死这块对方的棋。

图2-40的黑❶点入后,这块白棋即成为死棋了。

(3)是侵入对方阵地的下法。

图2-41　黑❶点不止是为了侵入角地,还在搜刮对方根据地。

(4)在对方阵势上的所谓试应手的下法,根据对方应手采取对应手法。

图2-42　黑❶点就是对白下面拆二的典型试应手。

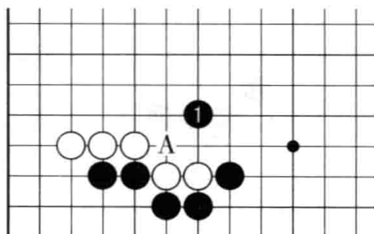


图2-39

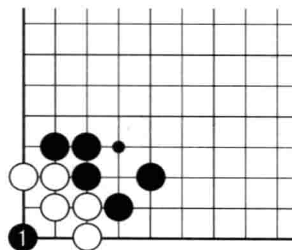


图2-40

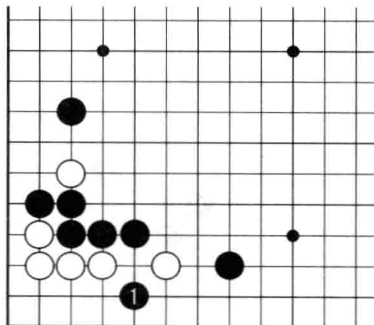


图2-41

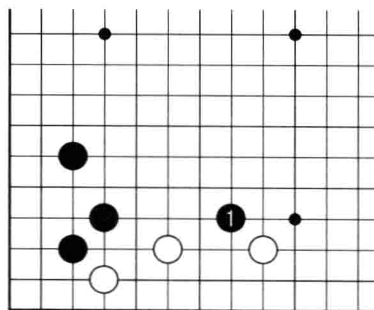


图2-42

(5)在对杀中经常使用的紧气手段。

图2-43的黑❶点入白棋，黑可吃白(这在以后“手筋”中将详细介绍)。

(6)是指盘面上某些具体的交叉点。如：“好点”“要点”。

另外，“点”与“刺”有时互用，还有“觑“(偷看的意思)也和点通用。

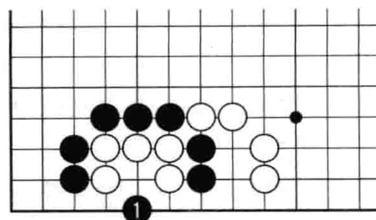


图2-43

20.冲 从自己原有的棋子，向对方单关中的空隙长下去就叫作“冲”。

图2-44和图2-45的黑❶就是直接“冲”。

“冲”是露骨地要分断对方棋的联络，是一种激烈的下法，也算“断”的一个类型。初学者一定要注意的是，“冲”后必然会使自己的外气少一口。

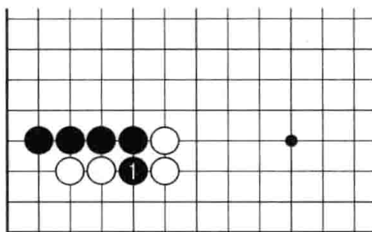


图2-44

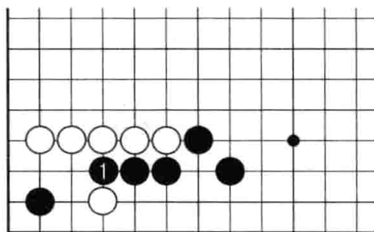


图2-45

21.挡 当对方冲入自己阵地时，迎头拦住，阻止对方进一步侵入的下法。

图2-46就是在黑▲冲时，白①挡住。

而图2-47则是黑❶为了紧白两口气而挡住的下法。

“挡”当然是为了防止对方对自己更大的破坏，不让对方冲破自己阵地的下法。

“挡”古代叫“搪”。

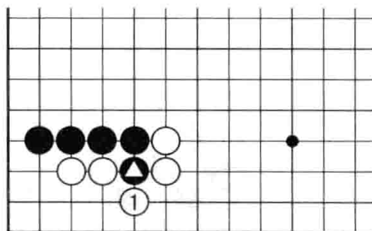


图2-46

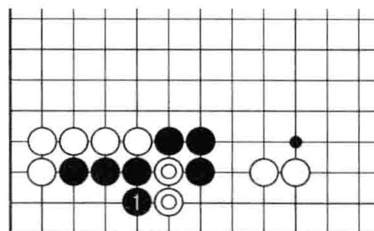


图2-47

22.打 在对方一子或许多子被包围后只剩下两口气时，再下一子使其只剩下一口气的下法叫作“打”。俗称“打叫吃”“叫吃”“打吃”。

图2-48 白①在打吃黑▲两子，而黑❷则是在“打”白◎两子，这叫“反打”。

图2-49中黑❶打白◎一子，白②接上，黑❸又打白□一子，这叫“连打”，而白④则是同时在打黑●和▲两子，这叫“双打”。

“打”就是要下一步吃掉对方的棋。

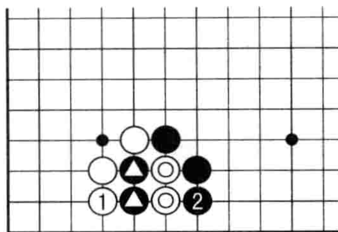


图2-48

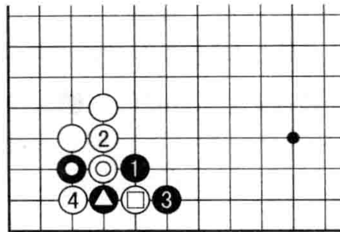


图2-49

23.提 在对方一子或若干子只剩一口气时再加上一子，使它们处于无气状态，从而在棋盘上拿出来，叫作“提”，也叫“吃”。

图2-50是图2-48的后续图，黑在▲位反打，白①提去黑两子。图2-51就是白棋提去黑子后的形状。

图2-52是图2-49白在◎位双打时，黑❶提去右边一子。图2-53就是提子后

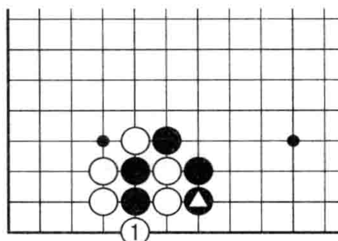


图2-50

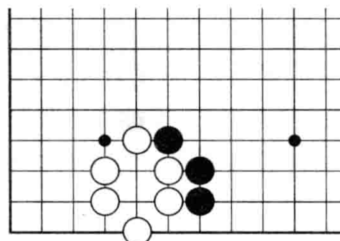


图2-51

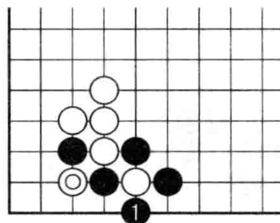


图2-52

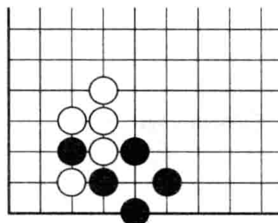


图2-53

的形状。

“提”当然是直接吃掉对方棋子,为自己活棋或利益而下的一手棋。

24.双(并) 把棋下成两个单关的形状,叫作“双关”,简称“双”。而在原有棋子同一线上紧挨着下一子,叫作“并”,也叫平。

图2-54中的白①叫做“双”,黑如A位冲,白B位接。这样黑棋无法冲断,在日本叫作“竹节”,俗称“小板凳儿”,大概是因为四子像小板凳的四只腿吧。

而图2-55的白①则为并。

“双”和“并”都是为了加强自己,不被对方挖断或冲断的手段。所以有“防断宜双”和“双关似铁牢”之说。但此下法过于坚实,非不得已一般不愿使用。

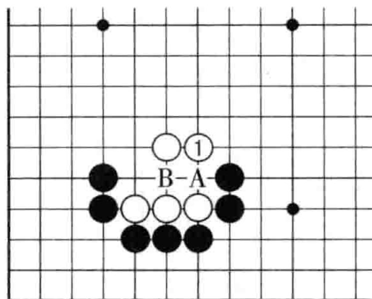


图2-54

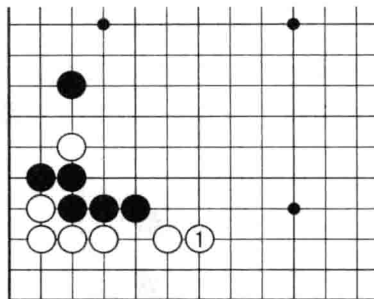


图2-55

25.渡 又称为“渡过”。在对方棋子的底部(一般指一至三线),把可能被对方分割开的两块棋连成一片,叫作“渡”。

图2-56 黑❶在一路将右边三子黑棋渡回。

图2-57 当白①扳时,黑❷在二路扳也是渡过。

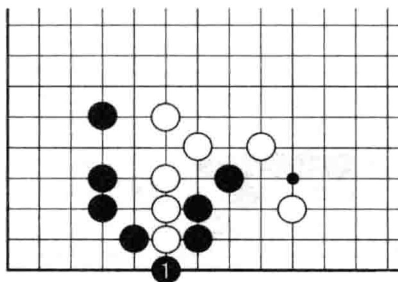


图2-56

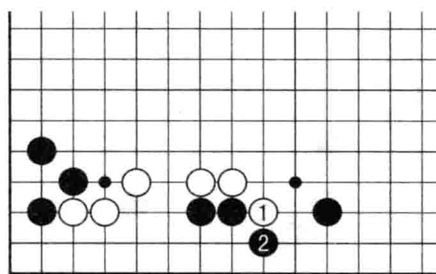


图2-57

图2-58则是"托渡"。

图2-59是一种轻盈的飞渡。

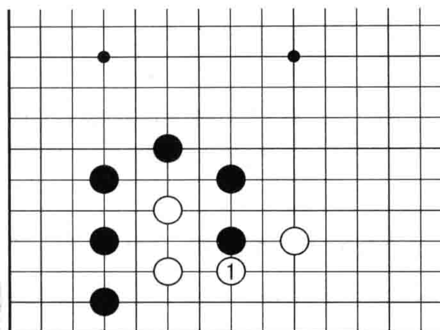


图2-58

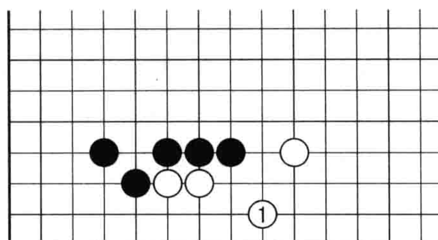


图2-59

26.顶 是在对方棋子的出路上落子,有时也叫作"鼻顶"。

图2-60 当白◎一子飞时,黑❶顶。

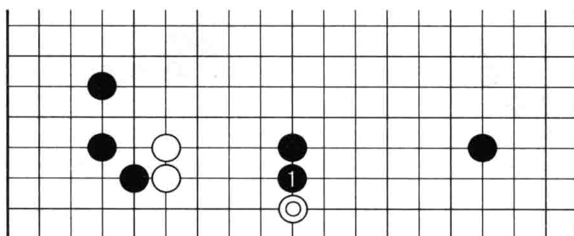


图2-60

图2-61是黑❶尖顶白◎一子,对其攻击。

图2-62中的黑❶就是所谓"鼻顶",是对黑▲一子的最好利用。

"顶"是在自己有棋接应时,利用对方棋形的缺陷(气紧或棋形凝重)加以攻击的手段。

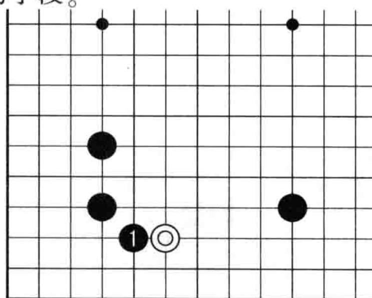


图2-61

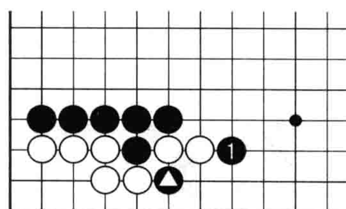


图2-62

27.碰 是以己方一子，单独杀到对方阵营内，紧挨着对方棋子旁边下一手棋。

图2-63 白①碰是实战中常用的手段。

图2-64 黑❶碰是为了处理好自己的棋形。

“碰”是为了试探对方应手的着法，根据对方应手再决定自己下一步的作战方针。是使全局灵活多变的下法。

有时为了处理好自己的棋形也用“碰”，所谓“腾挪用碰”。

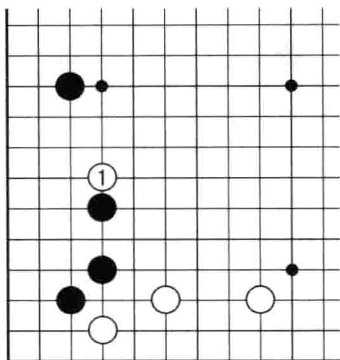


图2-63

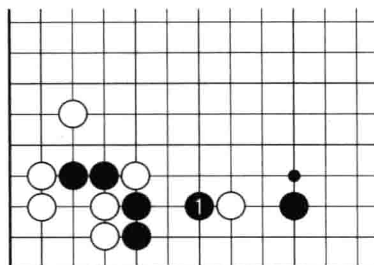


图2-64

28.靠 “靠”和“碰“的区别在于往往是有自己一方棋子策应时，紧贴着对方棋子旁边下一着棋，它和“碰”“跨”“压”等术语常常连用，如“压靠”。

图2-65 黑❶就是依托黑▲一子到角上靠的。

图2-66的黑❶靠是此时最佳应手，所谓“逢单必靠”“单双形见定敲单”就是指这个棋形。

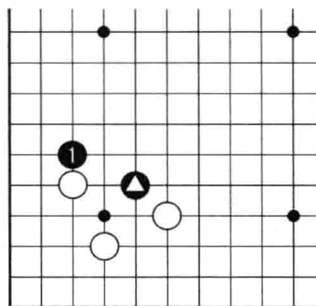


图2-65

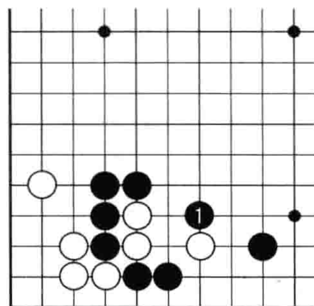


图2-66

29.镇 在棋向中腹"关"起的位置上落子，阻止其向中央发展。"镇"又称"戴帽""帽子"。

图2–67 黑❶镇住白拆二，第一是防止白棋在此跳，第二是扩大上面黑棋模样，而且带有攻击白棋拆二的味道。

图2–68 当白◎一子打入时，黑❶采取了镇加以攻击，这是所谓"实尖虚镇"的典型运用。

"镇"是在威胁对方弱子时的一个有力下法。在实战中应用范围很广泛，常用于攻击敌子或争夺中央形势、削减敌势等方面。

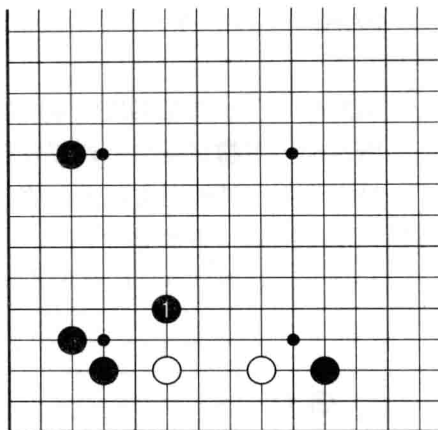


图2–67

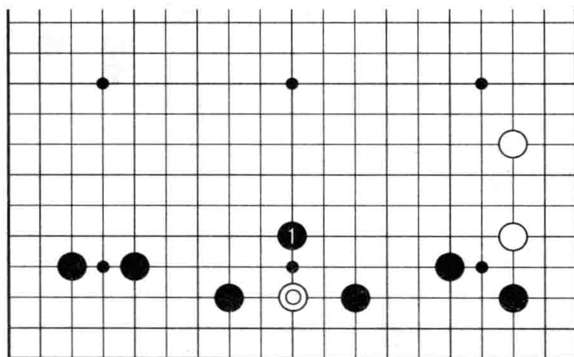


图2–68

30.跨 一般来说都是以自己的棋为依托，向对方小飞中跨出叫作"跨"，有时也叫"搭"。

图2–69 黑❶是对白◎两子小飞进行"跨"，要分开白棋，从中取利。

图2–70 黑❶在二路跨下，白棋苦。

"跨"是分断对方小飞两子之间联络的常用手段，所以有"以跨制飞"的说法。又由于"跨"是比较激烈的下法，所以在落

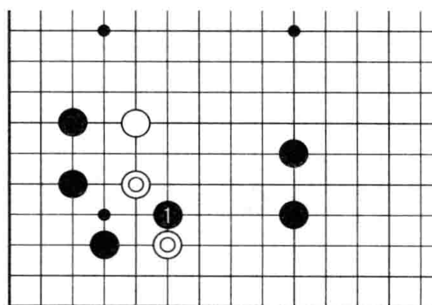


图2–69

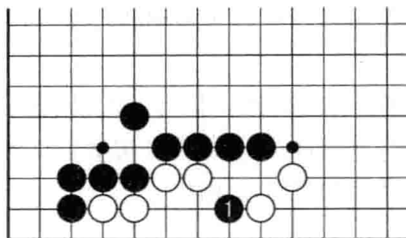


图2-70

子之前一定计算好征子条件和防止对方反击的手段。

31.挤 用自己的棋继续向对方棋子集中的地方插入的手法叫作“挤”。

图2-71 白①挤入的目的是“试应手”，根据黑棋的下法再决定自己的动向。

图2-72 黑❶挤入，杀死白棋。

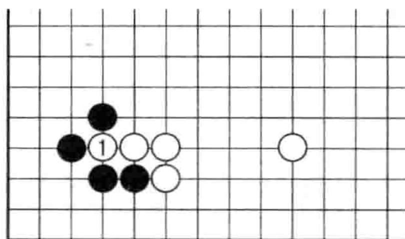


图2-71

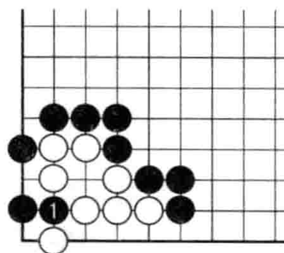


图2-72

32.嵌 是指在对方棋子中直接落入自己的棋子。

图2-73 黑❶“嵌”入后，白◎数子将被吃，角上三子黑棋得以逃出。

图2-74 黑❶嵌入后，白上面三子和右边三子不能两全，下面黑棋就逃出了困境。

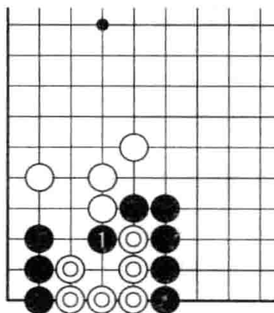


图2-73

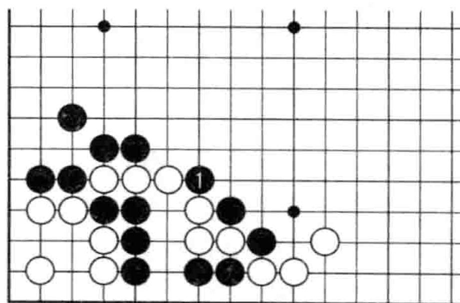


图2-74

“嵌”在紧住对方气时时常发挥意想不到的效果，有时在“腾挪”中也能发挥相当的作用。

围棋术语还不止这30多个，如挺、罩、封、滚、吊、消、逼、拦……在此不再一一详细介绍。另外，还有一些归入了手筋中。初学者只要在对局中不断地多听、多看、多用，自然会逐渐掌握和灵活运用的。

第二节 几种吃子技巧

一、双打

双打又称为“双叫吃”“双吃”。是下一着棋，同时打吃对方两边棋子，使对方顾此失彼，形成两者必得其一的棋形。

图2-75中白棋有A、B两处断头，黑棋应选择从哪个断头下手才能得到最大便宜？

图2-76 黑❶在右边打断、白②接上后，黑❸只有长出，被白④跳起，不但左边获利不少，而且黑❶、❸两子成了孤棋。

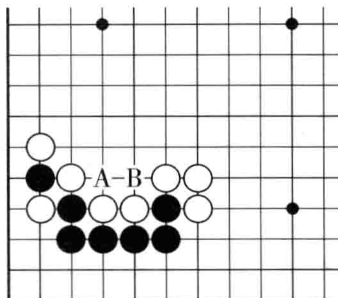


图2-75

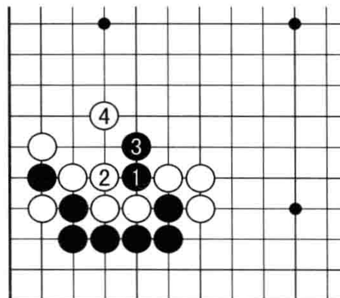


图2-76

图2-77才是正确应黑❶打，是所谓“双打”，白如A位接，黑即于B位提白一子，白如B位接，则黑于A位提白两子。这就是双打的威力。

图2-78中黑△四子被包围在下面，要想逃出，唯一的方法就是吃去白子。

图2-79 黑❶投入打，白②提去，黑棋明显失败。

图2-80 黑❶在里面“双打”，白棋A、B两处不能兼顾，如A位接，黑B位提下

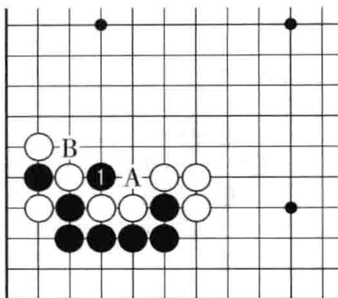
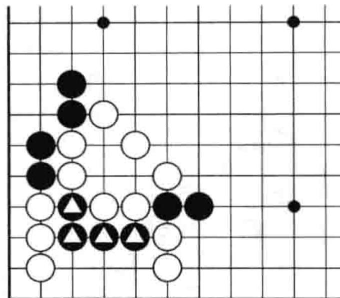
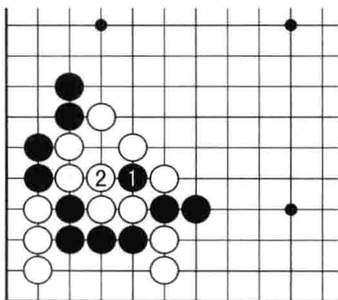


图2-77


图2-78


图2-79

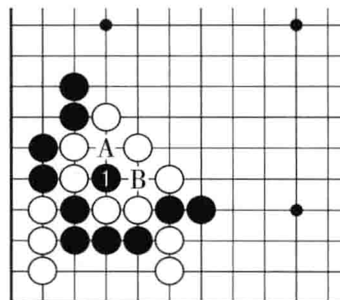


图2-80

面两子白棋，如B位接，黑A位可提左边两子白棋，四子黑棋均可逸出。

二、征子和引征

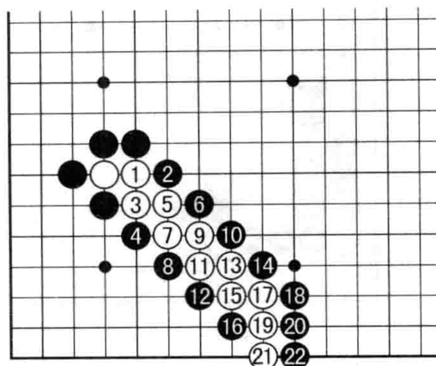
“征”又叫征子，是一种特殊的吃子手段，是在对方还剩一口气的棋想逃出时，给予迎头一击，同时仍在打吃，对方如再逃就仍迎头打吃，只准对方保留一口气，一直追到盘边，将它们全部提去，俗称“扭羊头”。征子几乎是在每盘棋中都会出现的下法，所以初学者一定要搞清征子问题。

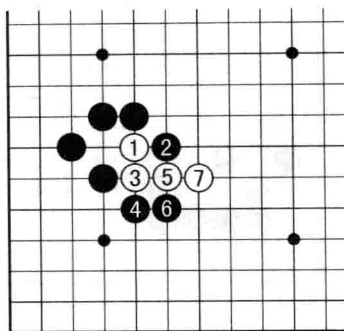
图2-81　白①逃出，黑在2位打，白③曲，黑❹打，白⑤又曲，黑❻迎头打……如此白曲、黑打，白一直只有一口气，最后至黑㉒打，白已无法再逃，一条大龙只好束手就擒。

要注意征子时一定要迎头打，如打错方向，则对方棋即可逃出。

图2-82　白①逃出黑❷打，正确。白③，黑❹打，正确。但白⑤时黑❻方向错误，白⑦长出后已成了三口气，黑棋已难吃下白棋了。

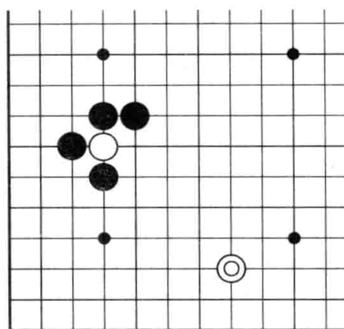
征子不是在任何时候都可以征吃掉对方棋子的。征子时在双方经过的线路


图2-81


图2-82

上，如有被吃一方的子在前面接应则无法征吃。

图2-83中在被征子的白子前面有一子◎白棋，这样黑棋征子是不成立的。如要硬性征吃，则如图2-84所示，白①逃，黑❷打，如此征吃，至白⑬已和白◎一子连接上了，变成了三口气，黑不但不能再吃白棋，而且自己漏洞百出，在所有A位，白可任选一点都是双打，而且可以不断地双打，这样黑将防不胜防，千疮百孔，全局崩溃。


图2-83

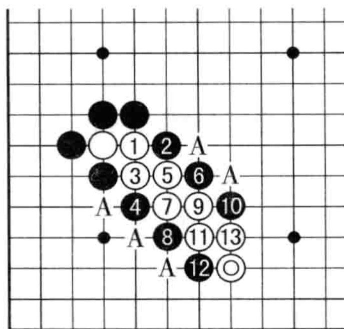


图2-84

在图2-85中虚线后表示的对角线上如有一子以上的白棋，黑棋就无法征吃白子了。

而图2-86的白◎一子接应方向有所不同，如黑征子，结果如何呢？

图2-87　黑❶开始征吃白两子，当征到黑⓱时，白⑱曲正好和接应的白◎一子打吃黑⓯一子，黑⓳如再征下去，白⑳即可提去黑⓯一子，同时打吃黑⓫一子，俗称“提子带响”，黑如在A位打吃，则白在B位提黑⓫一子，同时打吃黑❼一

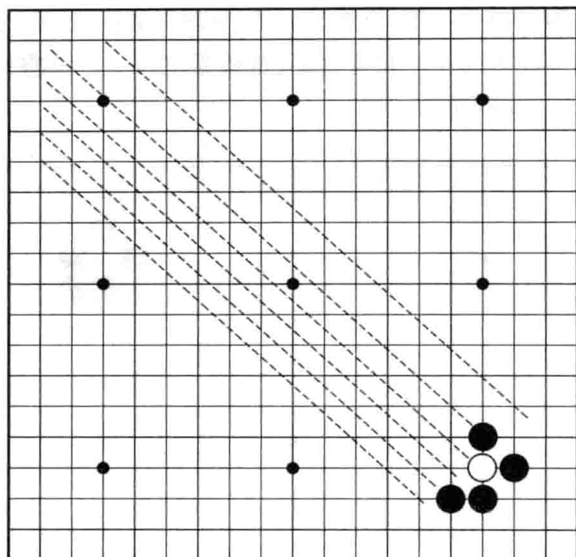


图2-85

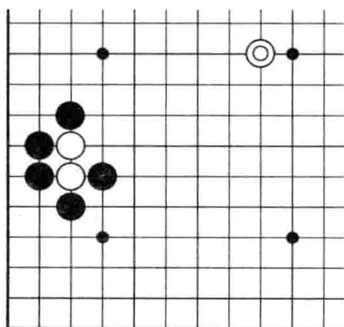


图2-86

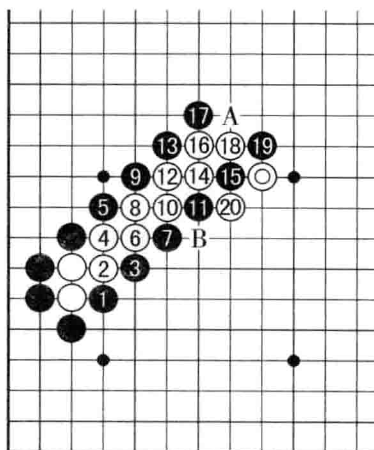


图2-87

子。另外,在上面的黑棋有多处断点,白可随手双打,这样黑将无法进行下去了,这一局到此也结束了。这说明在前面没有子时被征一子不能随便逃,而前面有子时,征子一方也千万不可乱征,所谓"有碍无征"。

在被征一子的经过路线的前方,适当的位置上落上一子准备逃出被征一子,迫使对方提取被征一子,然后在引征处获利。

图2-88　黑❶打白◎一子，当然是征子，显然白如在3位逃，必然被征吃。于是白②到白将逃出的方向左下角处落子，这就是“引征”。黑❸只有提取白◎一子，白即可于4位或A位挡下。

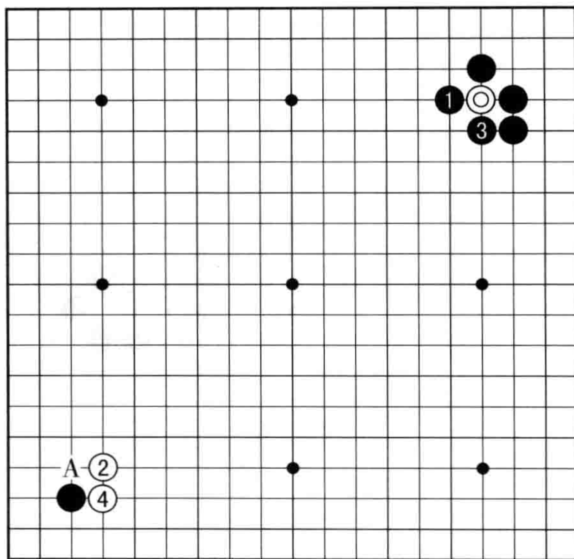


图2-88

引征时一定要算清棋路，千万不能出一点差错，否则全盘崩溃，这是一种比较复杂的高级战术。

征子也是一种很有趣味的下法，古代棋谱中就有不少利用征子在棋盘上回旋的特点排成棋局，称为“珍珑”的一种。明代棋谱《适情录》中有“演武图”，南宋李逸明著的《忘忧清乐集》中有“三江势”“千层宝阁势”“八仙势”“长生八骏势”“引水出龙势”等征子排局，有的满盘征来征去，加上原安排在盘面上的黑白双方之子，双方征到最后盘上几乎全是黑白棋子，如两条游龙，煞是好看。

征子还有一种宽一气征子，叫作“送佛归殿”。

图2-89 黑▲两子如要逃出当然要想方设法吃去白◎一子。如黑在A位打就太轻率了，白只要B位立下，黑▲两子即被吃去。

图2-90 黑❶在二路打，正确，当白②长时，黑❸太性急，挡下来，白④曲后黑❺挡，白⑥打，黑三子被吃，失败。

图2-89

图2-90

图2-91 当白②长时，黑❸还在二路长，等白④长时，黑再在5位扳，白⑥曲，黑❼挡下，这样黑棋三口气，而白棋两口气，至黑❾，白四子被吃。

再举一例“送佛归殿”。

图2-92 白①因有◎一子，认为征子有利才断开黑棋，黑棋怎么才能吃下这一子是关键。

图2-91

图2-92

图2-93 黑❷打，白③逃出，黑❹开始征子，至黑❿不得不冲，被白⑪飞下，左边数子陷入困境，得不偿失。

图2-94 黑❷先在右边刺一手，希望白棋在4位接上，再于3位吃白①一子，但这是一厢情愿的下法，白③不应而长出，黑❹也只有穿出，白⑤飞下和上图大同小异，黑棋不爽。

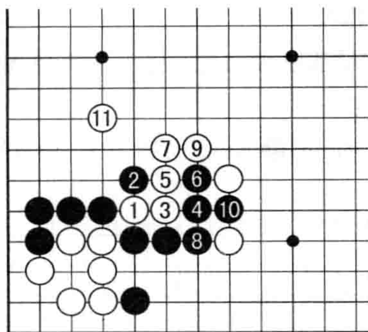


图2-93

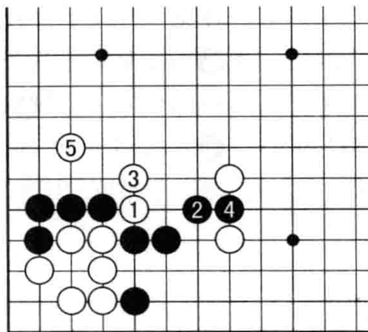


图2-94

图2-95　黑❷直接打，然后连压三手，更为拙劣，白⑨跳下后，左边四子已被吃去，而右边两子也未受到多大影响，黑棋大损。

图2-96　黑❷对白①一子枷住，白③如对外逃，黑❹扳后白⑤再逃，黑❻再紧一口气，好手，至黑⓬，白已被全歼。

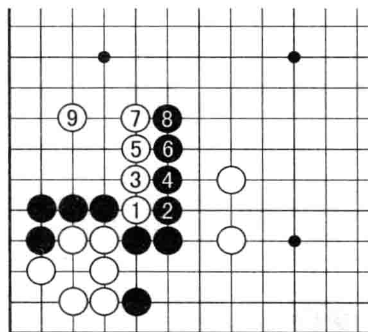


图2-95

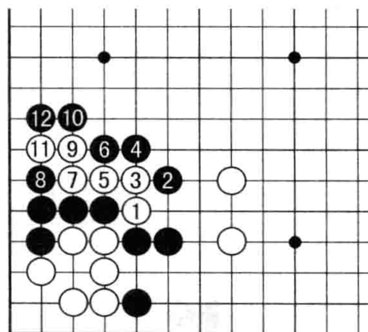


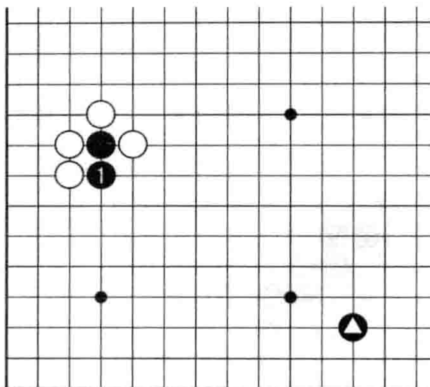
图2-96

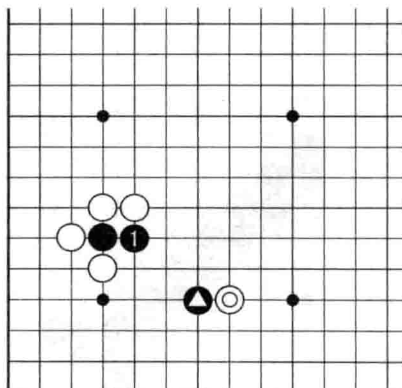
为了让初学者进一步了解征子，请做下面的习题。

习　　题

习题1　黑❶长出是因为下边有黑▲一子，认为征子有利，但黑▲一子真能接应上黑棋吗？

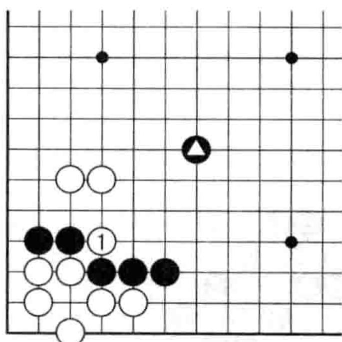
习题2　要注意在下面有黑▲和白◎各一子，那黑❶逃出的结果如何呢？

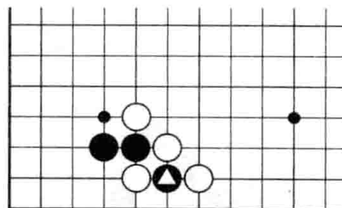

习题1 白先


习题2 白先

习题3 白棋因为有黑△一子就在1位断，但真的不会被吃掉吗？

习题4 黑棋如何利用黑△一子已将被吃掉的棋而形成征子。

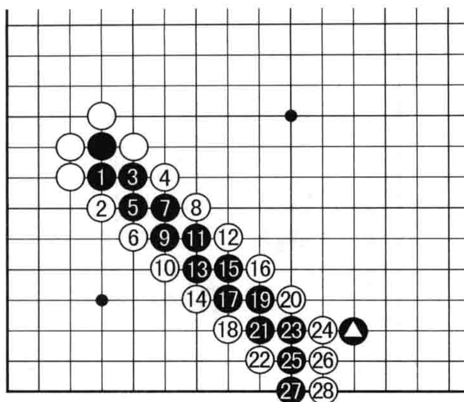

习题3 黑先


习题4 黑先

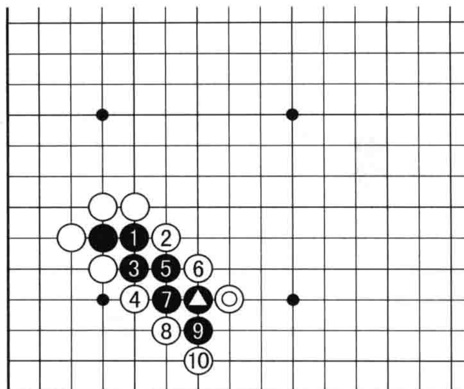
答 案

习题1 白②开始征棋，黑❸逃，但到了白㉔时，由于到了边上，白棋不在27位打，而是转变方向直接把黑子追到边上吃下去。黑棋看似能接到△一子，但正好被挤到白棋之外，不能起引征作用。

习题2 白②仍可以征吃黑子，黑棋虽有△一子在征子路线上，但白也正好有◎一子挡住了去路，白征黑子到了两个子旁边仍然是征子，黑棋无法逃走。



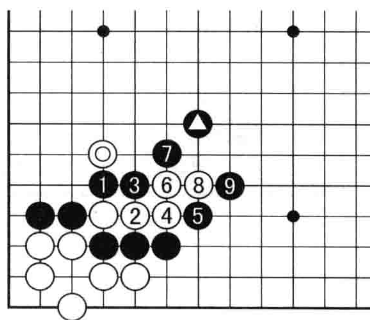
习题1　白先胜



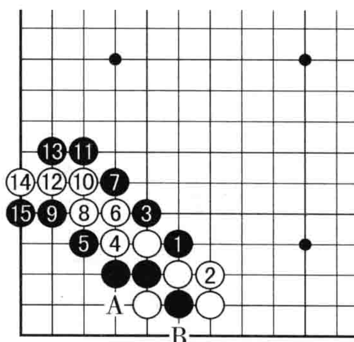
习题2　白先胜

习题3　黑❶打、白②长时，黑❸仍贴着打一手，这样白◎一子就用不上劲了，白④还想逃走，但黑▲一子正好等着白棋，至黑❾白被吃。

习题4　黑棋不能在A位打，如打，会被白B位提一子，则下面没有好应手了。应为图在外面1位打，逼白②接上后再于3位征吃白子。



习题3　黑先胜



习题4　黑先胜

三、枷

“枷”是下一着棋后把对方一子或数子关进自己的包围圈内，使它们不能逃出，又叫“门”和“封”。

图2–97　白①打吃黑◯一子，由于右上有一子▲黑棋，黑如从A位长出可以逃出吗？白如在B位打成了征子，黑子可以和右上▲黑棋连通。但是白棋多了一

子◎白棋，这样白棋就可以用另一种方法来吃黑棋了。

图2-98　当黑❶长出时白②跳出，因为有了白◎一子，黑两子已经无法逃出了。黑如A位，白B位挡；黑如改为C位冲，白可D位挡。

白②的这一手棋就叫作“枷”，也叫“门”或“封”。

“枷”有多种多样的形式，有时要跳枷，有时要飞枷。

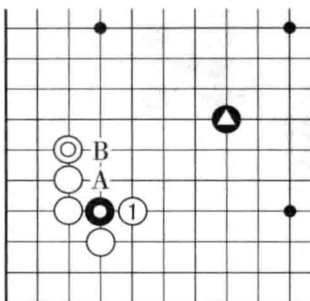


图2-97

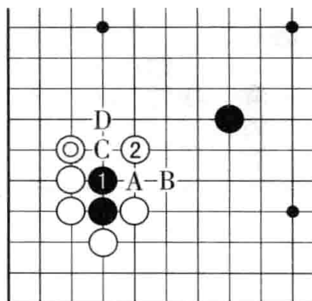


图2-98

图2-99　黑❶逃出，当然是黑棋在征子有利时才这样下的，白棋有更好的方法吃去这两子黑棋吗？

在这里初学者要注意一点，对于对方的棋子，即使乙方征子暂时有利，也尽量不要征吃，以免被对方得到引征之利。

图2-100　白②打、黑❸曲后，白④如在5位打，则成了征子，所以采用了“枷”，黑已无法逃出，如继续走下去，黑❺冲，白⑥板，黑❼曲，至白⑧，黑子被全歼。

图2-101　黑在1位曲企图逃出，这样可将白棋分成两块，白②采取了逃枷，这样可以吃掉黑三子吗？

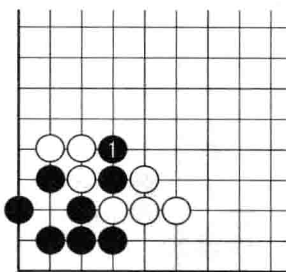


图2-99

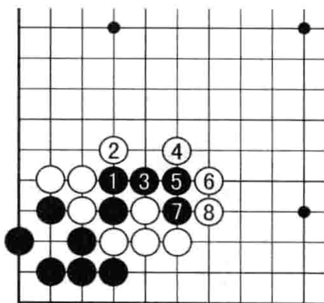


图2-100

图2-102　白①跳枷，黑❷冲，白③挡时黑❹打，白⑤当然接上，黑❻又打，白⑦长，黑再在8位打，白⑨长，黑❿得以逃出，同时也威胁着左边◎四子白棋。

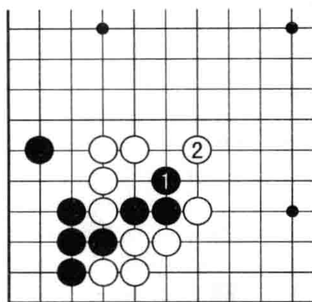


图2-101

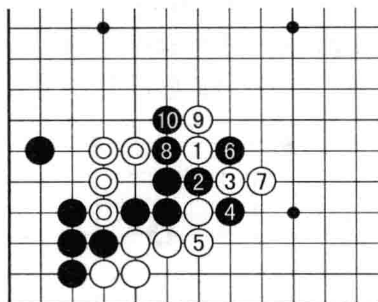


图2-102

图2-103　白①改为飞封是正确应手。以后黑❷如强行冲，白③挡，黑❹打，白⑤接后黑❻、黑❽的冲完全是不必要的挣扎，白⑦、⑨后，黑棋反而越送越多了。

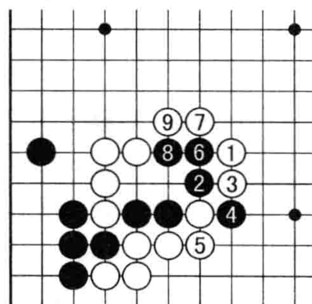
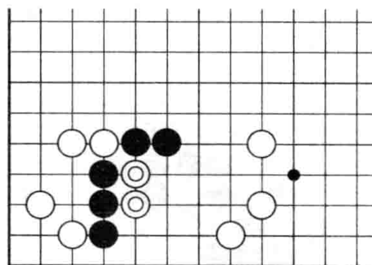


图2-103

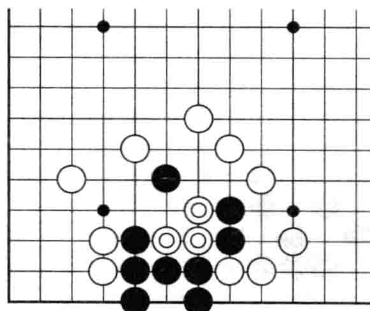
习　　题

习题1　黑棋被白◎两子分在上下两处，只有吃下这两子才行。用什么方法呢？

习题2　黑棋只有下边一眼，只有吃掉白◎三子才能活棋。



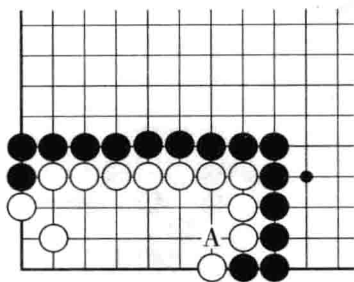
习题1　黑先



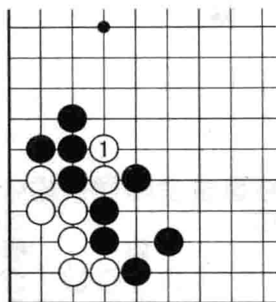
习题2　黑先

习题3 此型白本应在A位接上补断，现在白棋脱先他投，黑棋赶快抓住机会，但怎么下呢？

习题4 白①长出当然是在征子有利时下出来的，但仍然属于无理棋，黑棋只要能动一点脑筋，可用“枷”来吃掉白棋，但有点复杂。



习题3 黑先



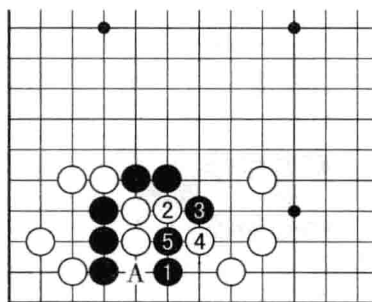
习题4 黑先

答 案

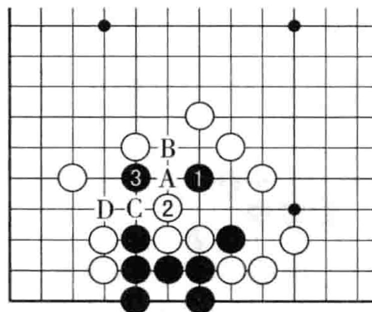
习题1 黑❶用枷即可吃住白棋两子，以下白②冲，黑❸扳，白④扳，黑❺已打吃。

黑❶如在2位下子，白只要1位尖即已逃出。又黑如在A位曲，白即5位曲，黑无法逮住白棋了。

习题2 黑❶先打一手，白如仍顽强抵抗在2位跪，黑只在3位枷，白以后如在A位冲，黑B位挡；白如在C位冲，黑D位挡。总之，白已无法逃出黑棋包围了。



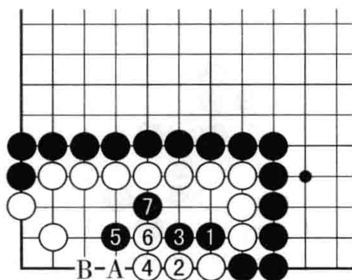
习题1 黑先胜



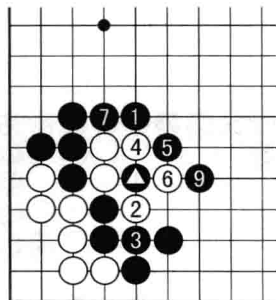
习题2 黑先胜

习题3　黑❶抓住时机打，白②长是没有经过计算的随手棋，黑❸连打，白④又长，黑❺枷，白⑥是无谓的一手棋，被黑❼打后，四子已被吃。

习题4　黑不在4位打，那将是征子，而是枷住。白②在下面打黑两子，黑❸接后白④冲，曲并打黑▲一子，此时黑不在6位长，而是在5位打，妙！白⑥提黑▲一子，黑❼到上面打白三子，白⑧如接上，则黑❾打，全歼白棋。



习题3　黑先胜



习题4　黑先胜

四、扑

故意将子投入对方虎口里，让对方提去的手法，叫作“扑”。

一般来说，“扑”主要是为了破坏对方眼位，或给对方棋子造成多处断头，使对方来不及接棋而吃去对方尾部一子或若干子。

图2–104的黑❶就是“扑”，这样白棋只有角上一只眼，不是活棋（这一点后面将细讲）。黑如A位打，白即1位接上，成为活棋了。

同样道理，在图2–105中白①扑入后，黑棋只剩下左边一只眼了，死。

再举几例来说明扑棋在吃子时的作用。

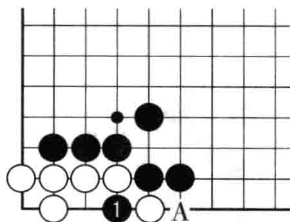


图2–104

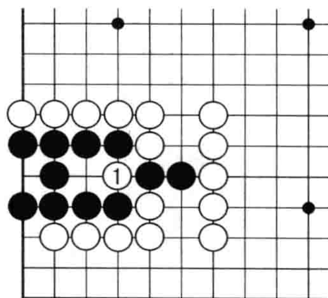


图2–105

图2-106　下面黑▲两子只剩下两口气了，右边数子白棋好像气不少，但仍有机可乘，想一下，用什么方法呢？

图2-107　黑❶随手一打，白②接上后，黑▲两子已无法吃白棋了。

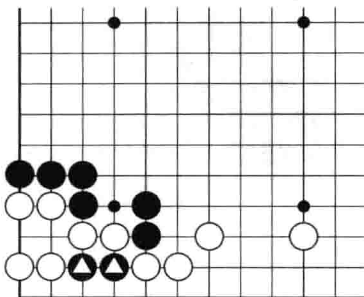


图2-106

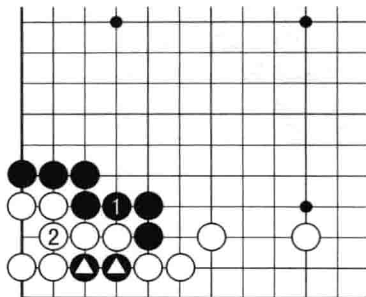
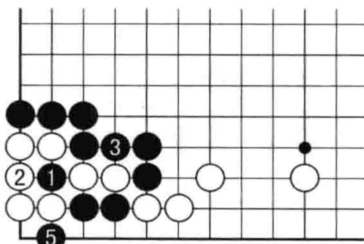


图2-107

图2-108　黑❶先在里面"扑"上一手，白②提后，黑❸再打，白④接后所有棋也只有两口气了，黑❺打，白被全歼。

图2-109　黑棋只有一只眼，必须再做出另一只眼来才是活棋，那应怎么下呢？



④=❶

图2-108

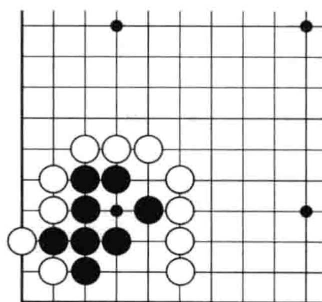


图2-109

图2-110　黑❶打，企图吃白◎一子，但白②接上后黑❸也要接上，白④就在上面接，黑❺打时白⑥可以接回白棋，这样黑棋一无所获，不活。

图2-111　黑❶先在角上扑一手，等白②提后再3位立下，白④仍于上面接，黑❺挤入打，白已无法在1位接了，如接，则黑在A位提白四子，白只有A位接，黑即在1位提白二子，活棋。

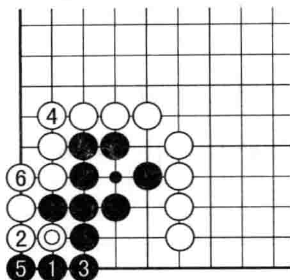


图2-110

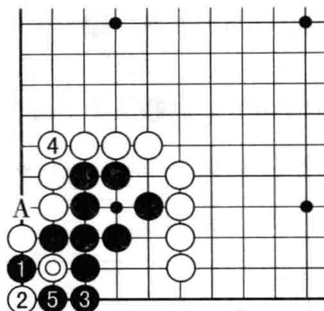
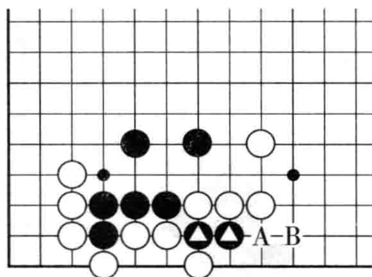


图2-111

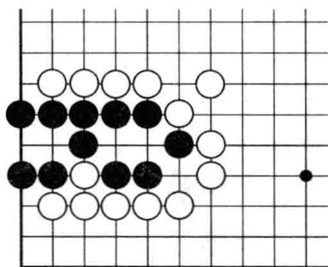
习　题

习题1　黑▲两子在下面已无出路，如在A位长，白B位扳即死。但白棋下面有三个断头可利用。请想一下。

习题2　黑棋右边已有一眼，白棋如何破坏左边一只眼？

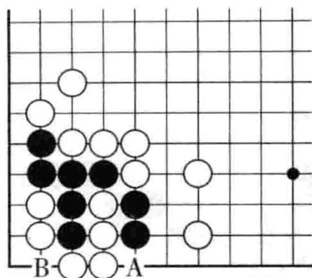


习题1　黑先

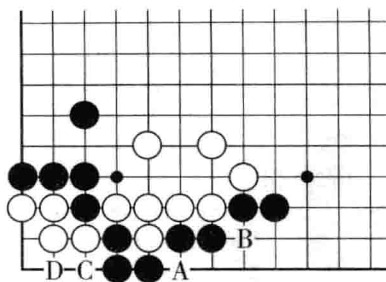

习题2　白先

习题3　中间六子黑棋只有两口气，要想逃出只有吃白棋，如随手在A位打，白B位接上，则黑棋被吃。

习题4　白棋角上有眼，而黑棋有A、B两个断头，如黑C位冲，白D位打。黑不能A位接，如接，白可B位吃。



习题3 黑先

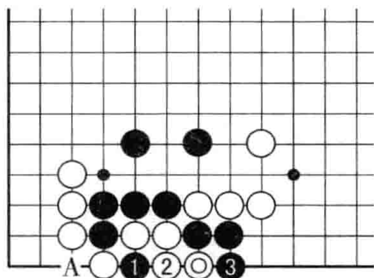


习题4 黑先

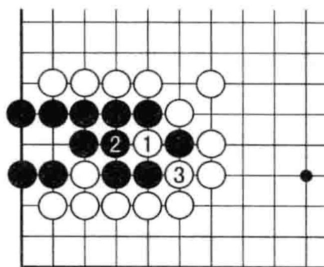
答 案

第1题，黑❶到里面扑一手后，白②提，黑❸在外面打，白四子不能接，如接，黑可在A位全提白子。当初黑如只在3位打，白①位接后，黑❷位提白◎一子，白就A位接回了。

第2题，白①扑入，由于没有外气，黑无法在3位接上，只有提，白③再一挤，黑不活。



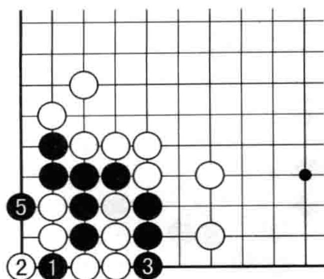
第1题 黑先胜



第2题 白先黑死

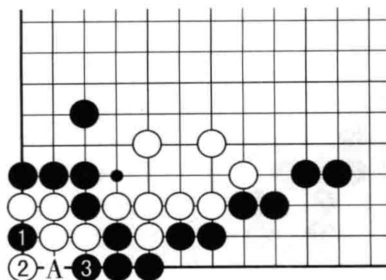
第3题，黑❶先扑一手，等白②提后再3位打，白④如在1位接，就是两口气，黑即可5位打，白被全歼！

第4题，黑❶在角上扑一手，妙！白②只有提，黑❸再长入，白棋A位无法下子，黑的断头也就不成问题了。



第3题　黑先胜

④=❶



第4题　黑先白死

五、倒扑

把自己的旗子投入对方虎口中，让对方提去，紧跟着把对方数子提去的下法叫作“倒扑”。

“倒扑”是为了收紧对方的气以后进一步吃掉对方的棋。有时也是为了破坏对方眼位，从而进一步杀死对方。

图2-112　黑棋三子被包围在白棋之中，已无法逃出，但白棋有缺陷。黑如随手A位打，则白B为接上，应如图2-113黑❶向白棋虎口中投入一子，白②提，黑❸立即提白三子，这就是“倒扑”。

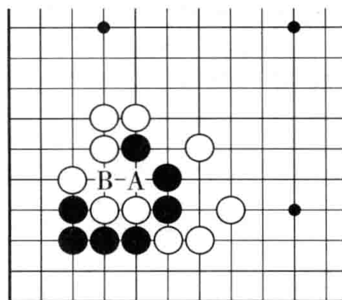


图2-112

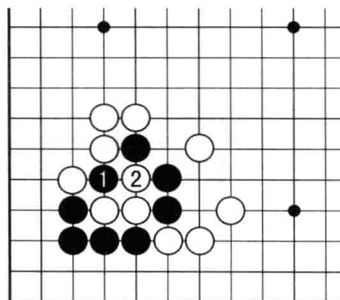
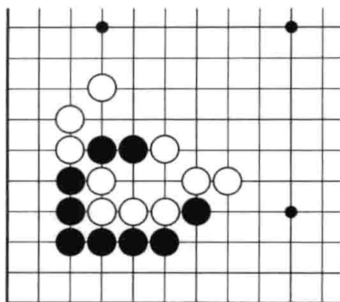
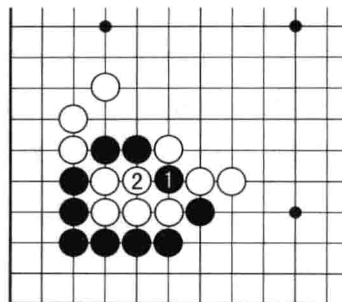


图2-113
❸=❶

再看图2-114　黑棋可用倒扑来吃掉白◎四子。

图2-115　黑❶扑入，白②提。黑❸再进入1位提去白五子。

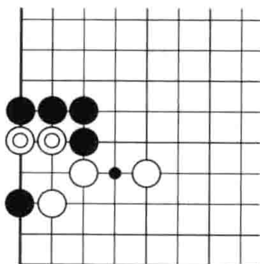

图2-114


图2-115
❸=❶

倒扑的应用很广泛，我们再举几个例子加深初学者的印象。

图2-116　黑棋可以吃掉白◎两子，当然用"倒扑"。

图2-117　黑❶直接打吃白棋两子，白②接上，黑棋失败。


图2-116

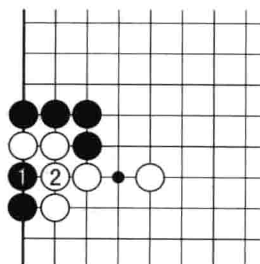
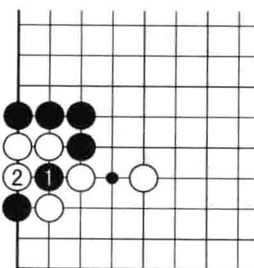
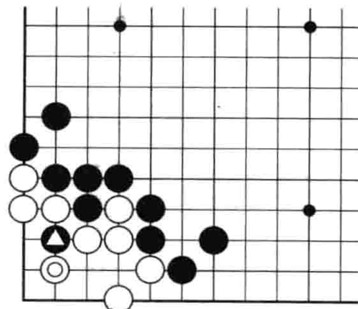

图2-117

图2-118　黑❶扑入，白②提取黑❶，黑❸马上再投入黑❶处，提取白三子。倒扑运用得当，则可杀死对方整块的棋。

图2-119　白棋好眼位很充足，黑在▲位断，白在◎位打，黑棋的应法关系


图2-118
❸=❶


图2-119

到了白棋的生死。

图2-120　黑❶提三子白棋,白②挡下,白棋已活。

图2-121　黑❶在一路扳才是正应,是在制造倒扑,白②如提黑▲一子,黑立即在▲位反提白五子,白棋整块不活。

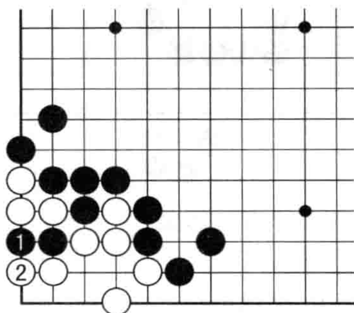


图2-120

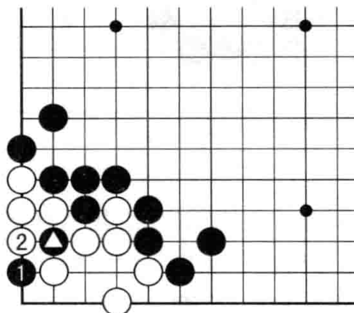


图2-121
❸=▲

图2-122　其中白棋左边已有一只眼,右边也好像是一只大眼,似乎已经净活,但是外气太紧,这是其缺陷。

图2-123　黑❶下在一路正中间,是所谓“两边同形走中间”的下法,这样白棋就不能上下兼顾了。白如A位接,黑即于B位倒扑下面两子白棋;白如B位接,黑即于A位倒扑上面两子白棋,这叫“双倒扑”。

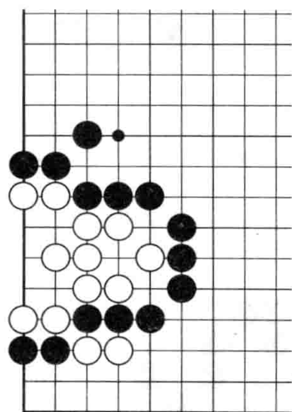


图2-122

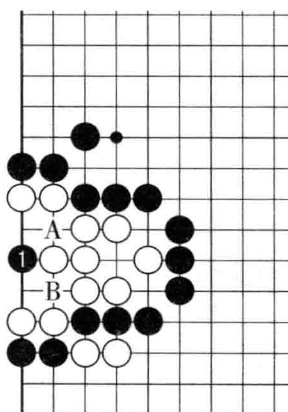


图2-123

图2-124　在此图中也是因为白棋外气太紧而产生了缺陷，当然是运用“倒扑”。

图2-125　黑❶在里面打，这样白如在A位提黑▲一子，黑可于▲位吃去右边所有白棋；而白如在B位提黑❶一子，黑即再在1位倒提左边数子白棋。这种左右逢源的下法，俗称为“喜相逢”。

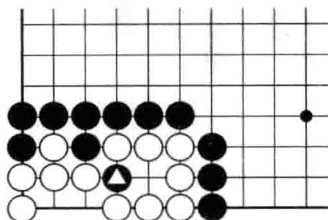


图2-124

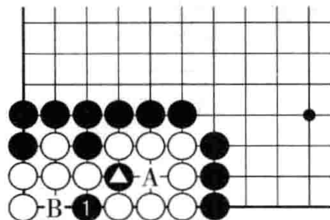
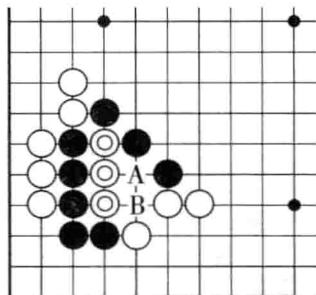


图2-125

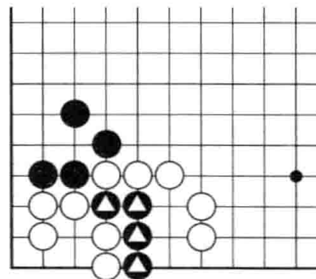
习　题

习题1　黑棋角上数子显然不能做活，只有吃去白◎三子才能逃出，黑如A位打，白B位接显然不行，可进一步想一下。

习题2　黑▲四子仅三口气，而白棋好像可以活棋，但仍有其缺陷，黑棋可以致白棋于死地。



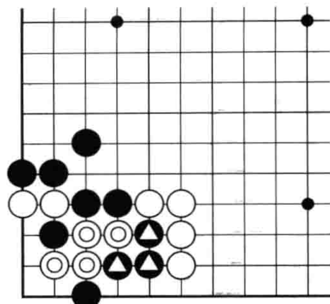
习题1　黑先



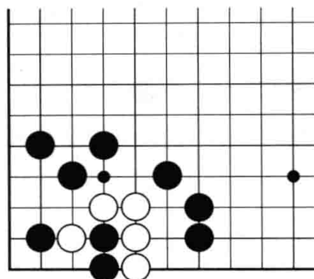
习题2　黑先

习题3　黑棋三子仅两口气，而角上白棋还包着一子黑棋，黑棋如何才能抢先吃掉四子白棋是问题所在。

习题4　白棋应采取何种手段，才能做活。



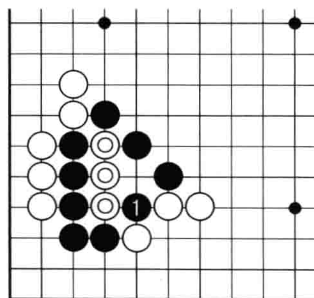
习题3　黑先



习题4　白先

答　　案

习题1　黑❶投入白棋虎口中，即可倒扑白◎三子,角上数子即可逃出白棋包围圈。



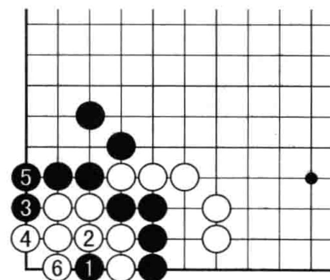
习题1　黑先胜

习题2-1　参考图

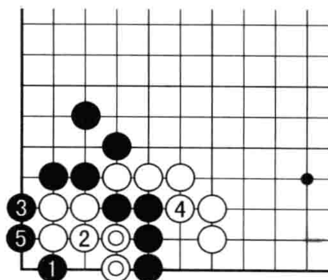
黑❶抢在里面打,白②接上,黑❸扳,白④打,黑❺接后白⑥提黑一子,已成活棋,外面四子黑棋已经枯死了。

习题2-2　正解图

黑❶打是企图倒扑白◎二子，白②只有接上，黑再于3位紧气,白④、黑❺后,白数子被吃。



习题2-1　参考图



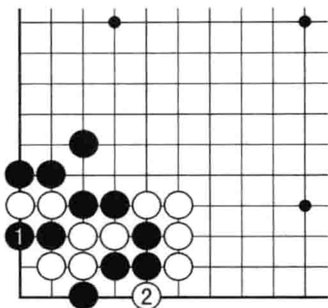
习题2-2　正解图

习题3-1　参考图

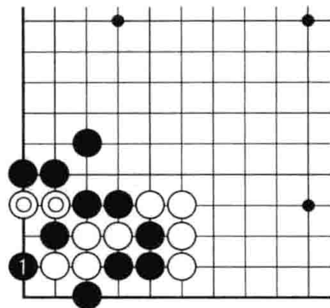
黑❶简单地提白两子，白马上到下边2位打吃黑棋三子，黑棋被吃。

习题3-2　正解图

黑❶扳，一子两用，既可倒扑上面白◎两子，同时也在打吃下面四子白棋，白棋已被全歼。



习题3-1　参考图



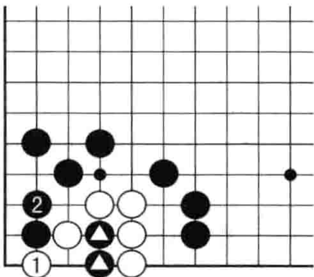
习题3-2　黑先胜

习题4-1　参考图

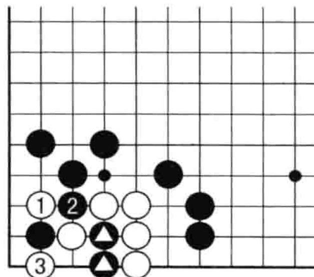
白①扳可以倒扑黑▲两子，但黑❷退后白棋已死，显然不行。

习题4-2　正解图

白①先在外面扳，好手！当黑❷挤入时白③在一路反打，一子两用，即对黑▲两子进行“倒扑”，又打吃左边一子黑棋，白活。



习题4-1　参考图



习题4-2　白先活

六、接不归

接不归是指若干棋子因断头过多在被对方打吃时无法接回。

图2–126　黑棋仅一只眼，于是在1位打，白无法在A位接，如接，黑可B位提四子白棋，这两子◎白棋就是接不归。

接不归常和“扑”“倒扑”相结合使用。

图2–127　黑棋要想活棋只有吃掉白◎两子，怎样利用白A、B两个断头来造成白棋两子“接不归”呢？如随手在C位挤入，白B位接上后，黑已无法再吃白棋了。

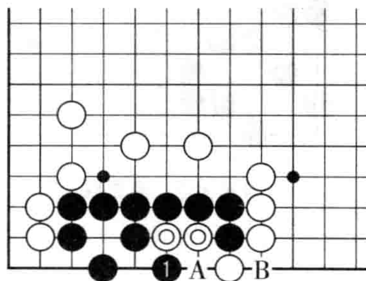


图2–126

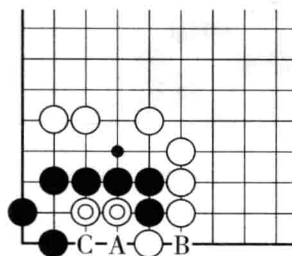


图2–127

图2–128　黑❶先扑一手，等白②提后再于3位打，白三子就成了“接不归”而被吃。

在中间也有接不归。

图2–129　黑▲一子被断在外面，要想和角上连成一片，当然要吃掉白子才行。

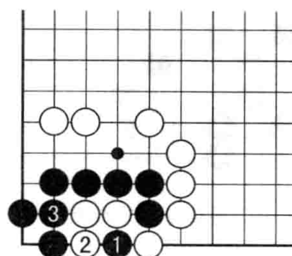


图2–128

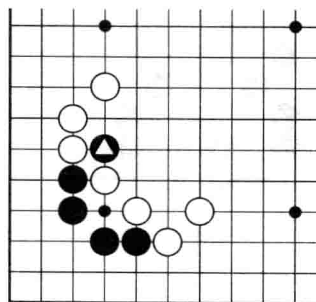


图2–129

图2-130 黑❶打吃白一子，白如A位接，黑棋即可在B位提白三子，这也是“接不归”。

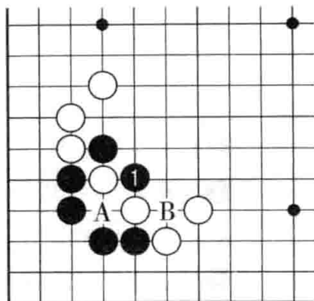
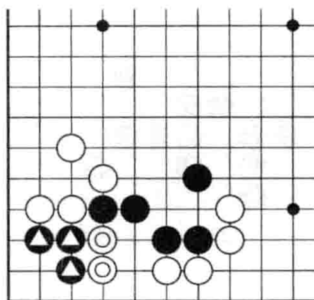


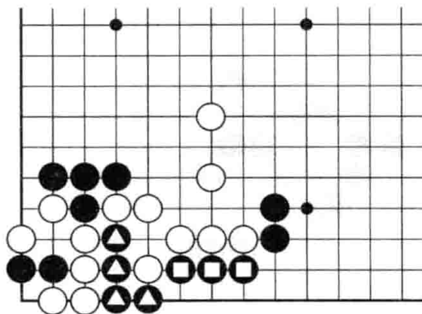
图2-130

习 题

习题1 黑角部三子△要想联络到外面来，只有吃掉白◎两子。请注意白棋的断点。

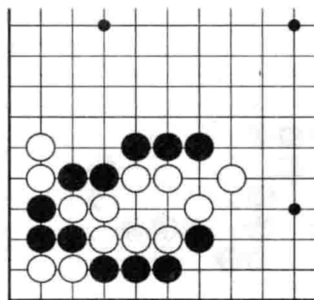
习题2 白棋先手，其目的和上题差不多，是要把角上的白子逃出去，即吃掉黑△四子是关键。要注意的是黑二路是三子□，这是和上题的区别。

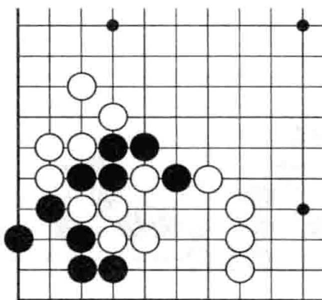

习题1 黑先


习题2 白先

习题3 黑棋可谓千疮百孔，断头太多，块块有被吃的可能，只有吃去中间白子才能摆脱困境。

习题4 黑棋内外被分开，而且外面数子是无根之棋，如不和角上子连通，有被攻击之虞，这就要发挥接不归的威力了。


习题3 黑先


习题4 黑先

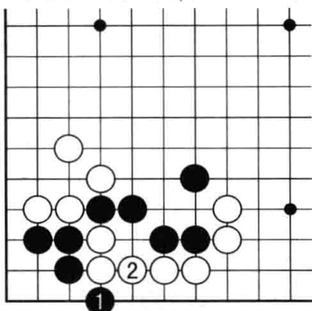
答　案

习题1-1　参考图

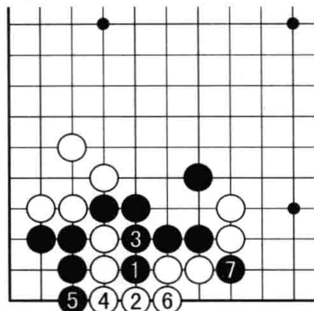
黑❶简单地在一路扳，白②就接上，黑已无后续手段了。

习题1-2　正解图

黑❶挖，白②只能在一路打，黑❸接上后白④接，黑❺打，自己是“接不归”了，如硬要在6位接，则黑在7位断吃，白棋损失更大。



习题1-1　参考图



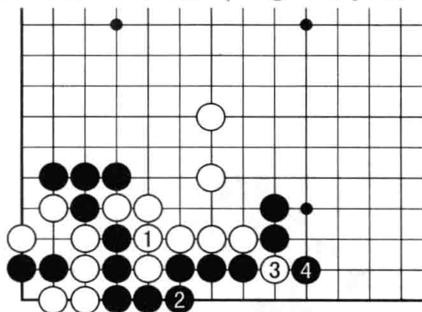
习题1-2　正解图

习题2-1　参考图

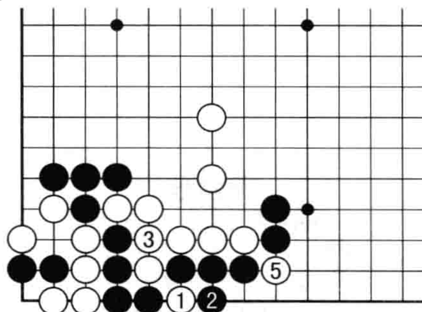
白①老实地接上，黑❷也接上，由于二路黑子还有两口气，白③断是不成立的，黑❹打，黑棋逃出。

习题2-2　正解图

白①先扑一手，妙手！等黑❷接后，再3位接上打吃黑四子，黑❹如要接上，那只是多送子而已，白⑤可打。黑棋被全歼！



习题2-1　参考图



习题2-2　正解图

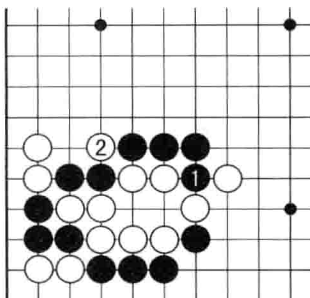
❹=①

习题3-2　参考图

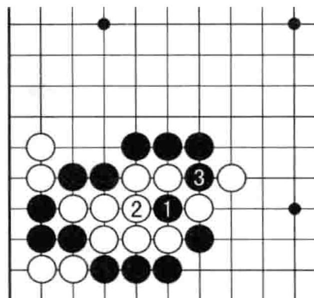
黑❶的挤入过于急躁和轻率，白②到上面关门吃黑两子，黑棋失败。

习题3-2　正解图

黑❶先扑一手，白②提是勉强的一手，黑❸挤入打，白右边数子接不归被吃。



习题3-1　参考图



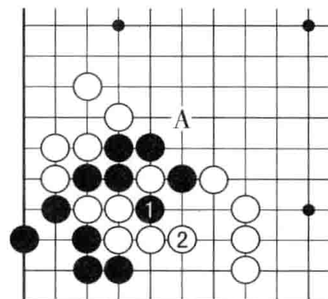
习题3-2　正解图

习题4-1　参考图

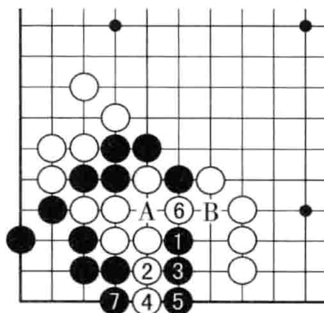
黑❶提白一子，小气！白②长回，黑虽吃得一子，但中间数子仍为浮棋，白棋只要在A位一带落子，黑棋将全部被吃。

习题4-2　正解图

黑❶顶，妙手！白②、④向下逃，黑❸、❺贴紧穷追不舍，白⑥只好到上面打吃黑一子，黑❼到下面一路打，白如在A位接，黑将于B位全部提去白棋。这样黑棋内外已通。



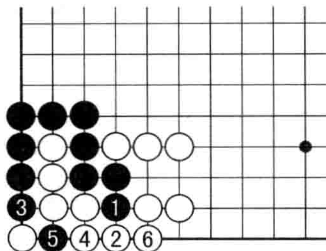
习题4-1　参考图



习题4-2　正解图

习题5-1　参考图

黑❶冲是必然的一手，但黑❸操之过急，白④马上接上，正确。白棋如在6位接，黑即于4位扑吃白子。黑❺、白⑥后，黑棋几乎无所得。



习题5-1　参考图

《孟子》　弈秋，通国之善弈者也，使弈秋诲二人弈，其一人专心致志，惟弈秋之为听。一人虽听之，一心以为鸿鹄将至，思援弓缴而射之，虽与之俱学，弗若之矣。

译文：一个叫弈秋的人是全国水平最高的围棋棋手，有两个人拜在其门下听其教诲，学习围棋。其中一人专心致志地学，只听弈秋的教导，心无旁骛。而另一个则是在弈秋讲棋时心不在焉，想着有一只天鹅飞来，好用有绳子系着的箭搭在弓上来射它。

两个学生同时在学棋，但结果大不相同，前者学有所成，后者则大大落后了。“专心致志”这一词就是产生于这个故事。

第三节　稍复杂的吃子技巧

一、金鸡独立

一般是在盘面的第一线上落子，形成对方因左右两边气紧而均无法入子的棋型。

图2-131　这是典型的“金鸡独立”。白①立下后黑A、B两处均无法入子了，如下即被提去。

图2-132　白◎三子在黑棋包围之中，想冲出去是不可能的，而且如在A位冲被黑挡住反而少了一口气。白三子只有三口气，那只有在下面想办法了。

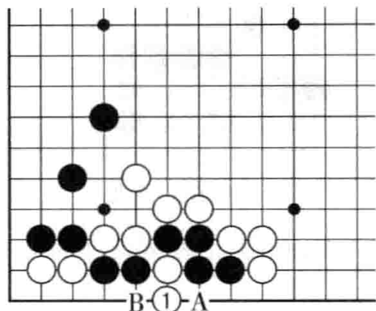


图2-131

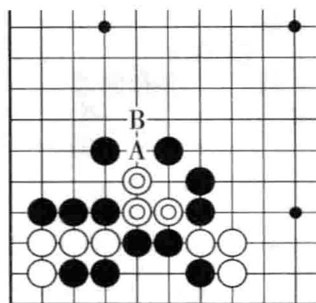


图2-132

图2-133　白①采取双打，黑❷接，白③提黑一子，黑❹抢得先手到上边紧气，黑快一气，上面三子白棋被吃，下边黑棋也就逃出了。

图2-134　白①断打，黑❷接上后白③立下，成为"金鸡独立"，黑❹只好到上面紧气，白⑤在下面打吃，快一气吃黑棋。

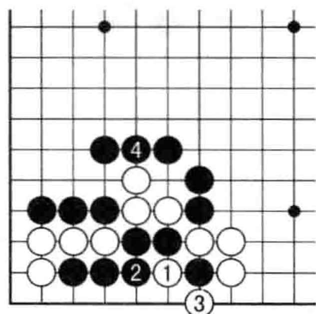


图2-133

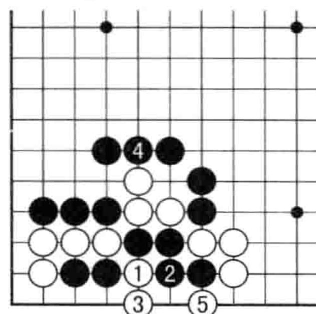
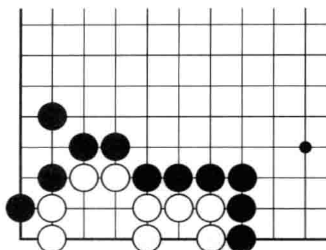


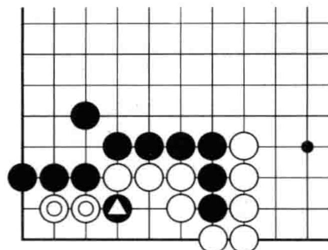
图2-134

习　　题

习题1　白棋好像眼位很丰富，但有两个断头的缺陷，黑棋应选哪个断头为攻击点是本题关键。

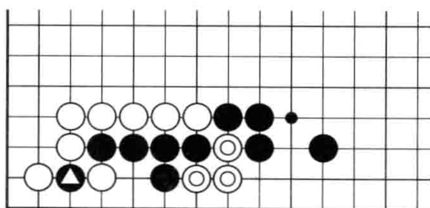
习题2　黑棋可利用白棋内部的一子▲黑棋，吃掉角上两子◎白棋，当然要用"金鸡独立"的手段。

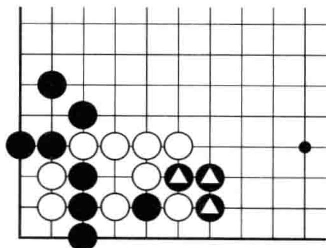

习题1　黑先


习题2　黑先

习题3　白棋三子◎有三口气，而被包围在里面的五子黑棋仅两口气，这就要求黑子利用▲一子死棋来吃去三子白棋。

习题4　黑棋要吃去角上两子白棋当然不难，现在要求黑棋和外面▲三子连成一片才算成功。


习题3　黑先


习题4　黑先

答　　案

习题1-1　参考图

黑❶在左边断点打，是方向错误，白②接上后，白棋已成为活棋，黑棋失败。

习题1-2　正解图

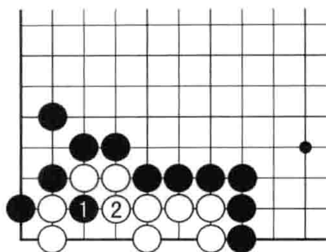
黑❶选择右边断头打，白②接上打黑❶一子，黑❸立下后形成金鸡独立，白死。

习题2-1　参考图

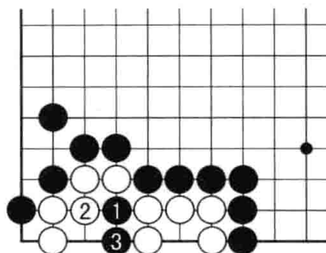
黑❶向左边扳，白②打，黑❸接，白④打吃，黑不行。黑❸如改为4位尖，白即3位接，成为劫争。

习题2-2　正解图

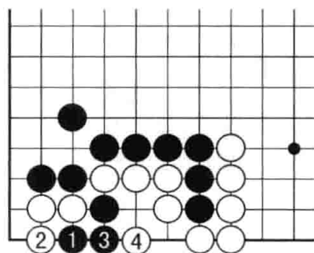
黑❶立下，白②尖顶是紧黑气，黑❸曲后，白A、B两处不能入子，白只有在4位接，但已来不及了，黑在5位打吃白两子。



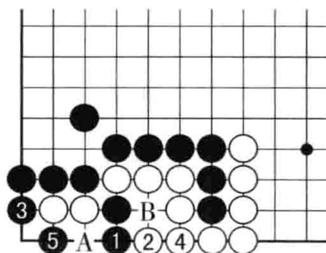
习题1-1　参考图



习题1-2　正解图



习题2-1　参考图



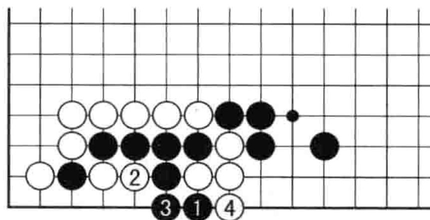
习题2-2　正解图

习题3-1　参考图

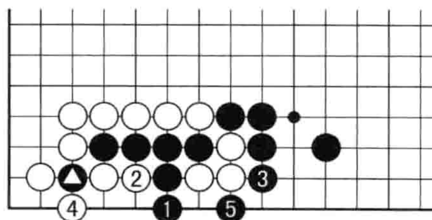
黑❶急于紧右边三子白棋的气，白②打，黑❸接，白④打时黑已被吃。

习题3-2　正解图

黑❶立下，巧妙！白②在左边紧气，黑❸到右边紧白三子气，这样就形成了"金鸡独立"。白④只有提取黑△一子，黑❺抢得先手吃下白三子，自己也得以逃出。



习题3-1　参考图



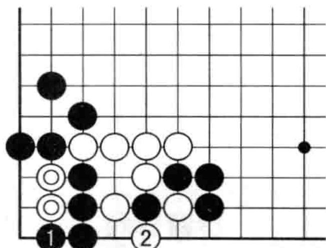
习题3-2　正解图

习题4-1　参考图

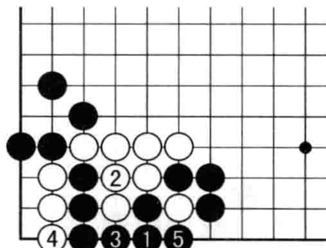
黑❶向角里曲，虽吃下了角上白◎两子，但被白②提去一子后，外面三子被分开成了孤棋，黑棋不算成功。

习题4-2　正解图

黑❶立下，由于白棋在3位不能入子，只好2位接上，黑❸也接回，白④打只不过是走下过场，黑❺提白一子后左右连通。



习题4-1　参考图



习题4-2　正解图

二、拔钉子

这是一种特殊地吃子方式，因为其如同一步步把钉子拔出来。这种下法在边上时由于结果的形状和“秤砣”很像，所以又叫作“秤砣”，而在角上的这种下法被叫作“大头鬼”，在日本被称为“石塔”或“蜡扦”，这是在双方对杀中综合使用“立”“扑”“挖”“断”等手段在二线、一线的一种紧气的吃棋方法。

图2-135　上面黑▲三子仅三口气，也是逃不出去的，而下面白◎三子和下面的两子好像是一体，外气很长，黑棋要用非常手段才能吃掉白棋。

图2-136　黑❶冲，白②挡，黑❸打后白④接，白棋成了四口气，以下至白⑧，黑三子被吃，白棋逃出。

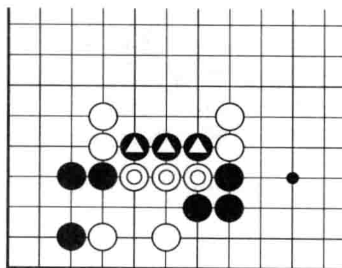


图2-135

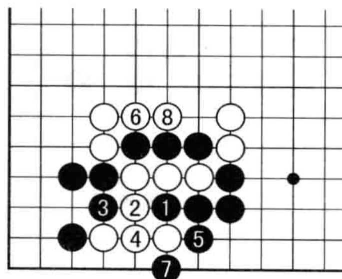


图2-136

图2-137　黑❶挖是拔钉子开始，白②打，黑❸立是这一方法的关键一手棋，白④打，黑❺打，白⑥提时黑❼扑一手也是紧气手段之一，白⑧提后黑❾打，白⑩如接上，全块棋只有三口气。至黑⓭，白棋被吃，这就是所谓“做秤砣”。

图2-138　这是在角上，上面黑▲两子只有三口气，要吃掉白方角上数子，就要用“拔钉子”的方法。

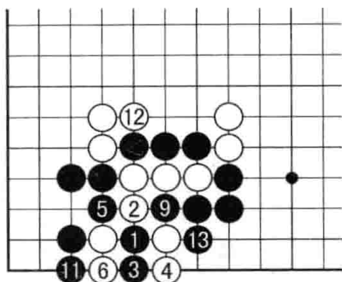


图2-137

❼=❶　⑧=❸　⑩=❶

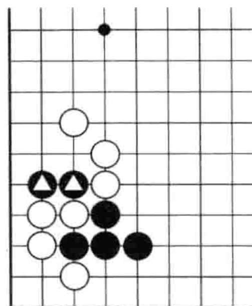


图2-138

图2-139　黑棋只有在角上断才能紧白棋的气。白②如在下面打，黑❸立下后成“金鸡独立”，白被吃。

图2-140　白②打时，黑❸是“棋长一子方可弃”的典型下法，白⑥提后，黑❼扑一手不可少。以下均为双方必然对应，至黑⓭，白被全歼，这就是所谓“大头鬼”形。

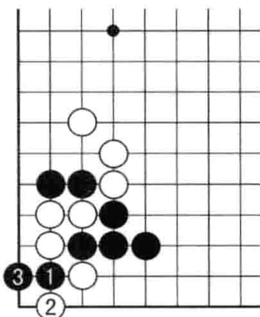


图2-139

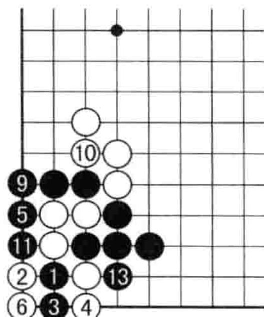


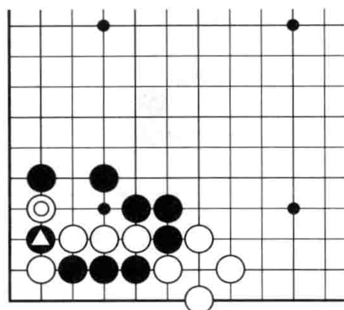
图2-140

❼=❶　⑧=❸　⑫=❶

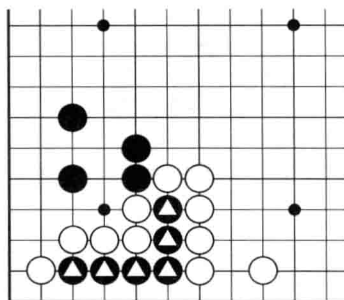
习　题

习题1　白◎在打吃黑▲一子，黑棋应该怎样才能全歼白棋，要注意下面三子黑棋只有三口气。

习题2　黑▲六子只有四口气，白棋在外面好像气不少，但黑棋仍可用“大头鬼”的下法吃掉白棋。



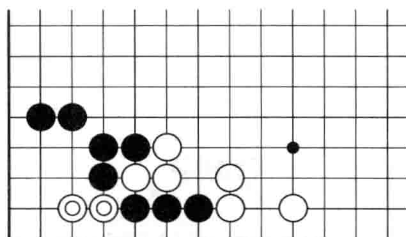
习题1　黑先



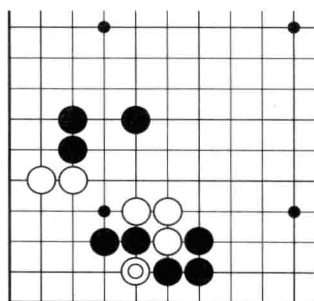
习题2　黑先

习题3　黑棋只有吃掉白◎两子才能逃出，而右边三子只有四口气。其方法当然是用“拔钉子”。

习题4　白◎一子好像已无路可逃了，但不是绝对的。



习题3　黑先



习题4　白先

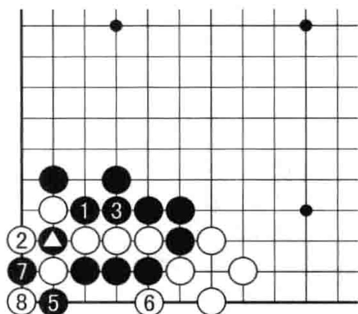
答 案

习题1-1 参考图

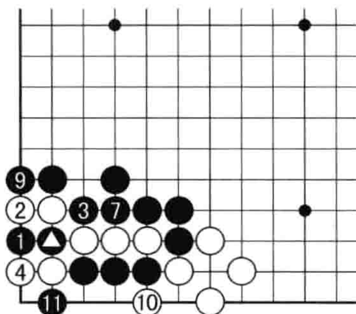
黑❶马上打吃，过于急躁，白②提后黑❸打，白④接上，黑❺只有在角上扳，白⑥开始紧黑三子外气，黑❼只有抛劫，白⑧提，成劫争，黑棋不算成功。

习题1-2 正解图

黑❶先立下，这叫“棋长一子方可弃”，以下按“大头鬼”次序进行，白被吃。



习题1-1 参考图
④=▲



习题1-2 黑先胜
❺=❶ ⑥=❶ ⑧=▲

习题2-1 参考图

黑❶断，白②打时黑❸立，至白⑥提黑两子时黑棋都是正确下法，但黑❼打过于急躁，白⑧接后成为一眼，经过黑❾、白⑩、黑⓫、白⑫后，即使黑⓭紧白外气，也无法吃白棋了，因为形成了“有眼杀无眼”，黑棋被吃。

习题2-2 正解图

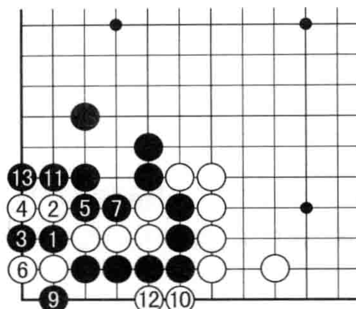
上图的黑❼应改为本图中1位扑一手，再于9位打，这样经过交换至黑⓯，白棋被全歼。

习题3-1 参考图

黑❶紧贴白二子紧气，白②长出也就成了四口气，以下各自紧对方的外气，至白⑧，黑棋被吃。

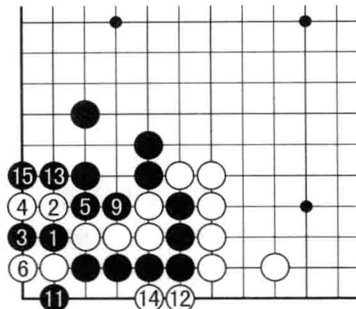
习题3-2 正解图

黑❶顶是意外妙手，白②只有扳，黑❸断，白④打，以下至黑⓯，白棋被吃。



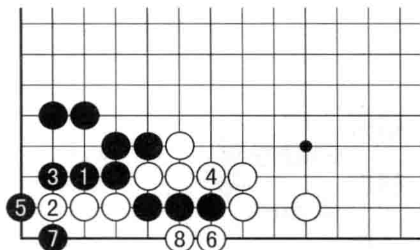
习题2-1　参考图

⑧=❶

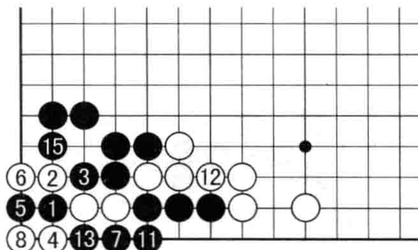


习题2-2　黑先胜

❼=❶　⑧=❸　⑩=❶



习题3-1　参考图



习题3-2　黑先胜

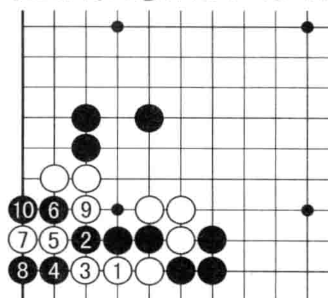
❾=❶　⑩=❺　⑭=❶

习题4-1　参考图

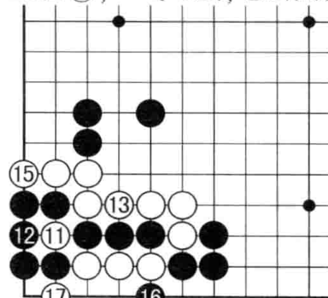
为了让初学者对“大头鬼”这一下法加深印象，在这一题中分开来解答一下。

白①长出，黑❷跟着长，黑❹扳，白⑤断，黑❻打，白⑦长，黑❽打时白⑨到左边断打，黑❿提。

接上图：白⑪扑是不可少的关键一手。以下至白⑰，一气呵成，吃去黑棋。



习题4-1　白先胜



接上图

⓮=⑪

三、倒脱靴

这是指一方先让对方提取数子，然后在被对方提子的断头处落子，再吃去对方棋子的过程。在我国古代多称为“脱骨”或“脱壳”。

图2-141　白棋角上已有一只眼位，如吃去黑三子，当然活棋了。

图2-142　黑❶提白一子，过于随手，白②马上提取黑三子，黑虽在▲位断打，白即于■位连回，白棋已活。

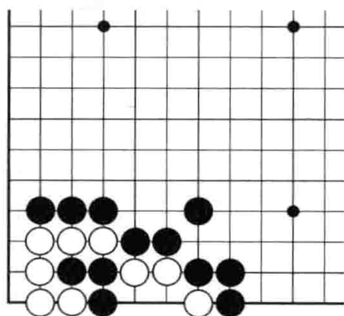


图2-141

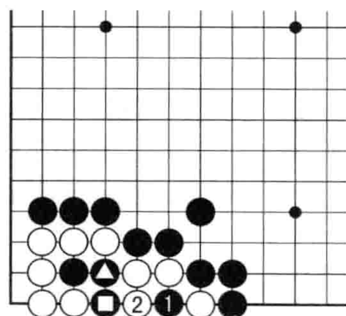


图2-142
❸=▲　④=■

图2-143　黑❶曲打，多送一子，妙手！当白②提黑四子后，黑❸立即于▲位断打，白棋无法连回四子，整块已无法活棋了。

图2-144　白棋也只有左边一只眼位，但黑四子在白包围之中，又只剩下一口气了，但仍有机可乘。

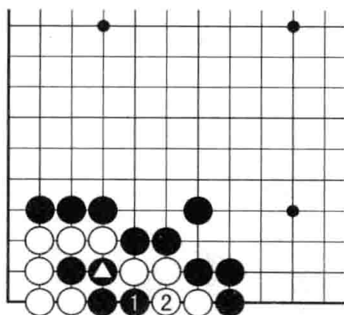


图2-143
❸=▲

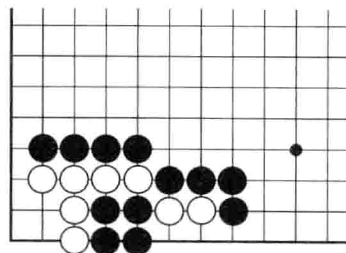


图2-144

图2-145　黑❶扳打，白②提子后黑❸在▲位打白三子，白虽可4位提黑❶一子，但黑❺在■位打时白三子接不归被吃，不活。

以上两例是典型的"倒脱靴"的下法，在实战中应该很少遇到，但学围棋者不可不知，而且要熟练掌握才行。

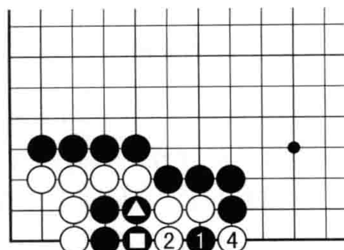
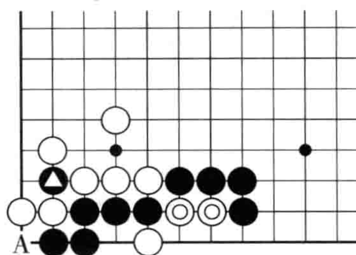


图2-145
❸=▲　❺=■

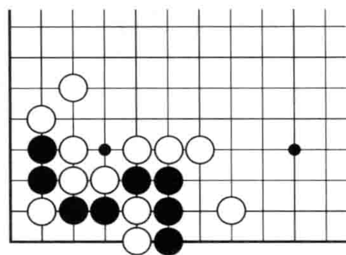
习　题

习题1　由于有黑▲一子，白棋不能到A位打吃黑四子，而右边两子白棋也只有两口气，白棋有办法吃掉下面五子黑棋吗？

习题2　黑棋右边虽吃两子白棋，但不能活，如何才能在左边角上小小空间里做出眼来。



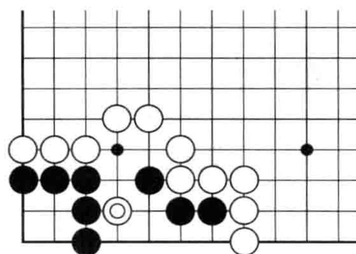
习题1　白先



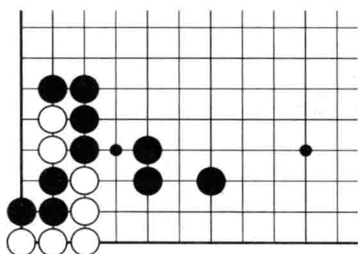
习题2　黑先

习题3　黑棋角上仅一眼，必须在右边再做出一只眼来才行，怎么对待白◎一子呢？

习题4　白棋好像有很多处可以做出眼来，但黑棋仍可用"倒脱靴"来杀死白棋。



习题3



习题4

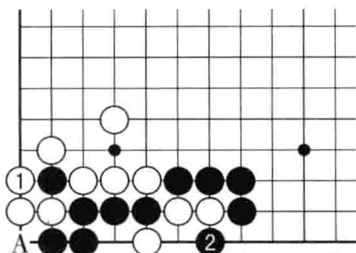
答 案

习题1-1 参考图

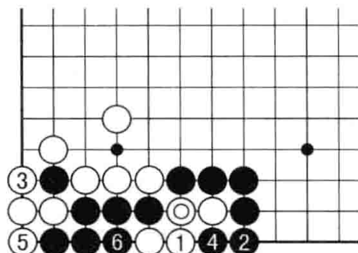
白①为了在A位打吃黑五子，而在1位提黑子，黑❷就到右边打吃白两子，这样白棋无所得。

习题1-2 正解图

白①应在里面先接一手，让黑❷立下后再于3位提黑一子，黑❹打时，白⑤也打，等黑❻提后，白⑦在黑断头◎处再打吃黑❻。这是典型的"倒脱靴"的下法。



习题1-1 参考图



习题1-2 正解图

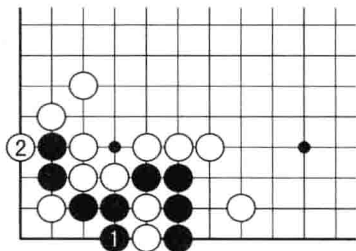
⑦=◎

习题2-1 参考图

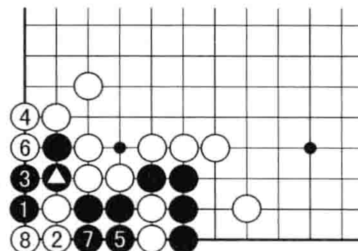
黑❶到右边提取白两子，但白②到上面打吃黑两子后黑仍不活棋。

习题2-2 正解图

黑❶先打角上一子白棋，再在3位接上，白④只有立，黑❺再提白右边两子，白⑥在上面打时黑❼也打，白⑧提取黑四子，这样黑❾正好在▲位打吃白三子，黑棋就活了。



习题2-1 参考图

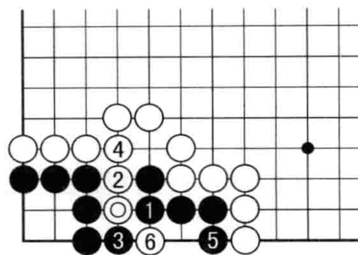


习题2-2 黑先活

❾=▲

习题3-1　参考图

黑❶接上，白②连回◎一子，黑❸打，白④接后黑❺企图做眼，白⑥扑入，黑死。



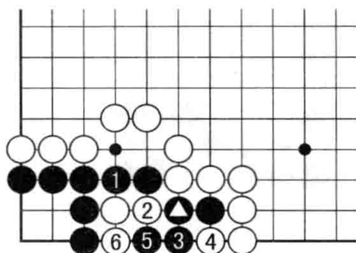
习题3-1　参考图

习题3-2　正解图

黑❶在上面接上，白②断，黑❸立，妙手！白④打时黑❺多送一子更好，白⑥提时黑❼在▲位断吃，黑活。

习题3-3　参考图

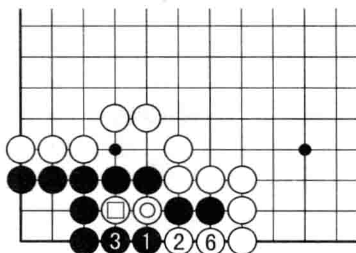
上图中黑❸如不立而在本图中1位打时，白有2位嵌入的妙手，黑❸提白两子，白④再扑入，黑❺提后白⑥接上，黑不活。



习题3-2　黑先活



❼=▲



习题3-3　参考图

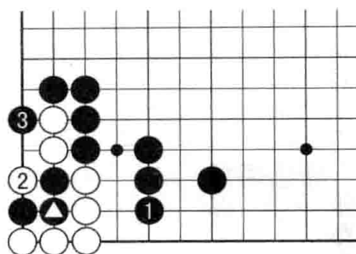
④=◎　⑤=▢

习题4-1　参考图

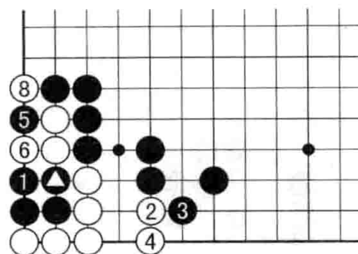
黑❶在右边立下，不让白棋做眼，白②提黑三子，黑❸扳，白④正好做活。

习题4-2　正解图

黑❶先在左边团一子，这样白②只有到右边去做眼，白④立下后虽成了一只眼，但黑❺到左边去打，白⑥虽提得四子黑棋，但白⑧在▲位打后接着黑❾在1位再打，白三子被吃，整块不活！



习题4-1 参考图
④=▲



习题4-2 黑先白死
❼=❶ ❾=❶

四、滚打包收

采用"扑""打"的一系列手段将对方棋子打成愚形而吃去,或破坏对方眼形的下法,叫作"滚打"。而"包收"则是把对方棋子紧紧包围起来,不让对方有更多的外气。

这两者在对局中经常连在一起配合使用,所以也就连成了"滚打包收"这样一个围棋攻击手段了。

图2-146 黑▲四子只有两口气,而右边四子白棋似乎气不少,这要看黑棋怎么利用巧妙手段吃去白棋了。

图2-147 黑❶打,随手,白②接上后就有了三口气,黑❸紧气,但已来不及了,白④打吃黑四子。

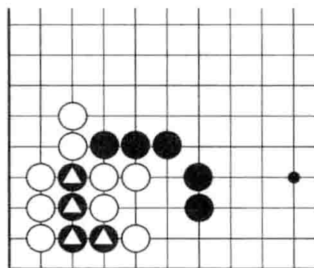


图2-146

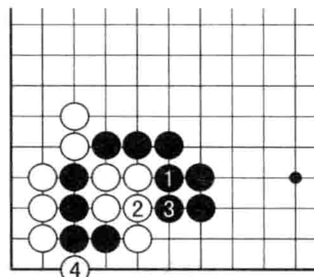


图2-147

图2-148 黑❶扑入,白②提,黑❸打,白④接上后只有两口气了,黑❺马上打吃。这就是"滚打包收"的最基本过程。

图2-149 角上三子黑棋只有吃去白◎四子才能逃出。这里初学者要知道黑▲一子立到一线,被称为"硬腿"或"硬脚"。这在对杀中往往起到关键作用。

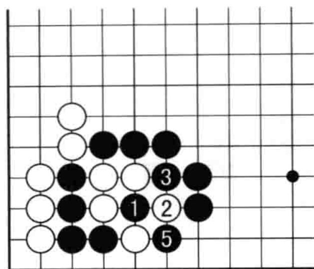


图2-148
④=❶

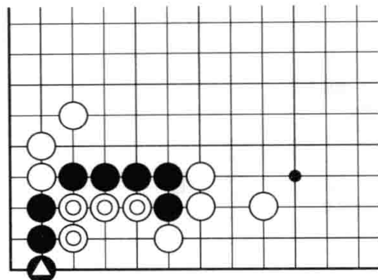


图2-149

图2-150　黑❶在右边断，白②接上后已无后续手段，黑❸外逃只是做无谓挣扎，白④挡后黑棋明显失败。

图2-151　黑❶断，白②打，黑❸打，白④提时黑❺接上再打白五子，白棋已经不能在1位接，如接，黑可在A位打，白损失更大。

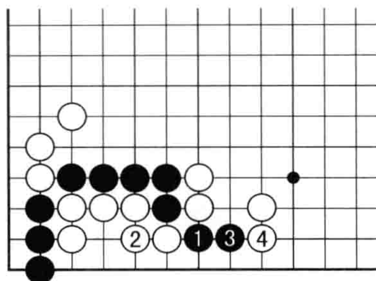


图2-150

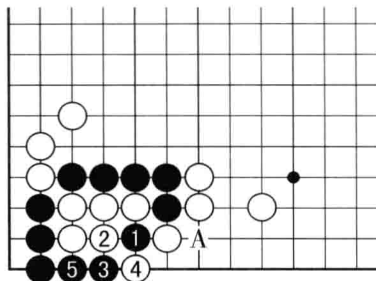


图2-151

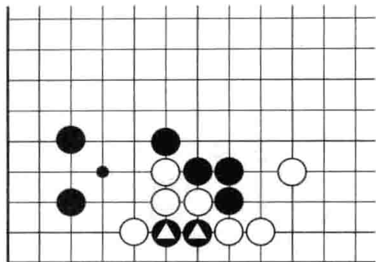
习　　题

习题1　黑▲两子仅两口气，怎么逃出是关键？

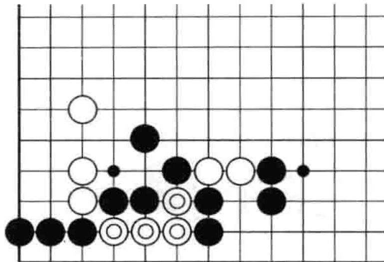
习题2　下面四子白棋有三口气，如何才能吃掉上面黑棋而逃出去，这就要用各种手段。

习题3　白角上数子仅一只眼，要想活棋就要吃下黑▲两子。

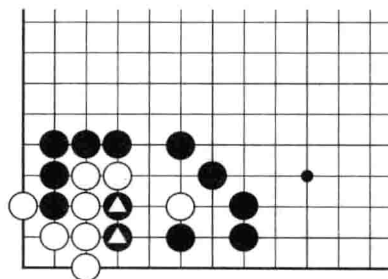
习题4　角上四子白棋可利用白◎一子“硬脚”，进行“滚打包收”吃掉黑▲三子。



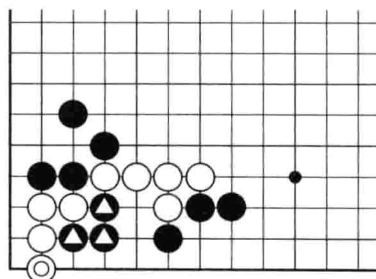
习题1 黑先



习题2 白先



习题3 白先



习题4 白先

答案

习题1-1 参考图

黑❶打，随手！白②接后五子已三口气，黑❸紧气已来不及了，白④打吃黑两子。

习题1-2 正解图

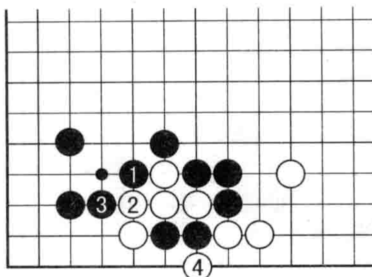
黑❶断打，好手！白②曲，黑❸顶打，白④提子后黑❺在外面包打，白⑥接上后也只有两口气，黑❼后全歼白棋。

习题2-1 参考图

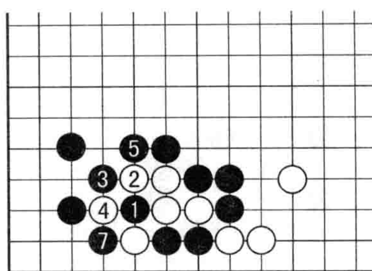
白①在外面打，黑❷接，白③扳紧气，黑❹打，白⑤只有接上，黑❻长吃下白两子，黑棋逃出。

习题2-2 正解图

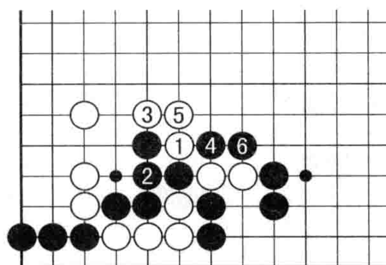
白①扑入，黑❷提，白③打，黑❹接上，白⑤再打，黑❻团，白⑦枷住所有黑棋。



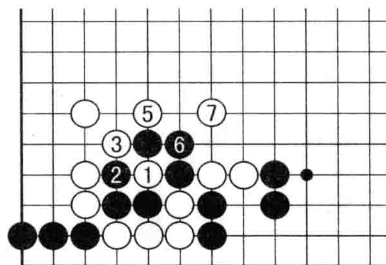
习题1-1　参考图



习题1-2　黑先胜
⑥=❶



习题2-1　参考图



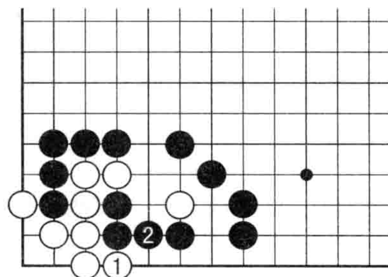
习题2-2　白先胜
❹=①

习题3-1　参考图

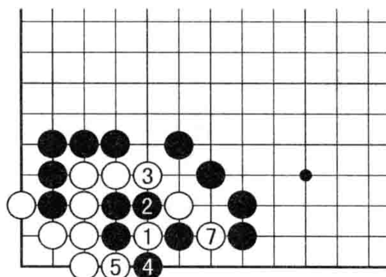
白①向里曲，黑❷接上后白已无计可施。

习题3-2　正解图

白①挖，黑❷打，白③打后黑❹提，白⑤在一路挤入打黑三子，白⑥在1位接只不过是演示一下而已，白⑦在外面打，黑棋被全部吃掉。



习题3-1　参考图



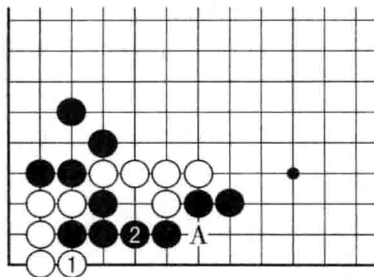
习题3-2　白先活
❻=①

习题4-1 参考图

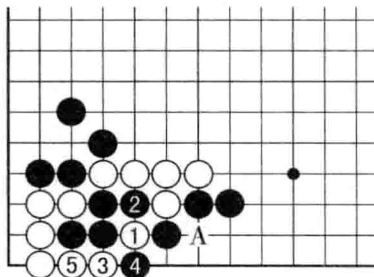
白①曲,黑❷接,白无后续手断,又白①如改为A位断,黑仍2位接上,白还是不行。

习题4-2 正解图

白①挖,黑❷打,白③挤入打黑四子,黑❹提后,白⑤接回同时打黑四子,黑已不能在1位接了,如接,白即于A位打。



习题4-1 参考图



习题4-2 白先活

❻=①

《西京杂记》 杜陵杜夫子善棋,为天下第一。人或讥其费日,夫子曰:"精其理者,足以大裨圣教。"

译:(西汉时)杜陵人杜夫子精于围棋,当时被推为"天下第一高手"。由于他钻研棋艺,花了不少时间,就有人讥笑他乱花精力、浪费时间。不料他却回答道:"我在花精力钻研围棋棋理时,认为其中不少道理可以弥补孔子的儒道不足之处。"

从这个小故事可看出,围棋在西汉时已登入大雅之堂,为中国古代文化中不可分割的一块瑰宝。

第四节 紧气常识

在对局中往往会出现黑白双方棋子相互包围,既不是活棋,也无法和外界己方的棋子联络上,这样就形成了对杀的局面。

对杀是围棋中短兵相接的战斗,不但紧张、激烈,而且有时非常复杂,直接关系到敌我双方的生死。少则一两子,多则一大片。所以往往一个战斗结束就可

以决定一盘棋的胜负。

在遇到双方拼气时就要精密计算，不可随手，否则一着不慎满盘皆输。

一、外气、公气、内气及各自特点（双活）

本书一开始就介绍了"气"，而本节是详细谈一下外气、公气和内气的关系及特点。

"外气"是指棋子外面存在的交叉点，"公气"是指双方公有的空处交叉点。如图2-152中A位是黑棋的四口外气，而B位则应是白棋的一口外气，中间的C位则是黑白双方共有的气，所以称之为"公气"。

内气是指被围的棋子中的眼位所具有的气。如图2-153角上白棋的A位就是两口内气，而被围的黑棋中的B位就是黑棋的两口内气了。

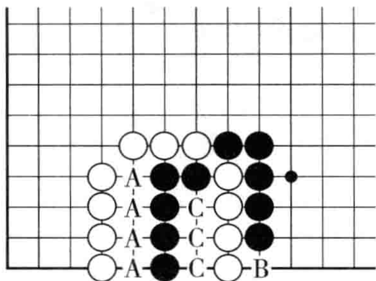


图2-152

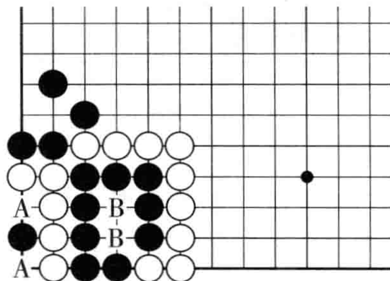


图2-153

气的多少决定双方棋的存亡。在没有公气时要看外气多少来决定。

图2-154中白◎两子和黑▲两子均是两口气。图2-155中黑先手在1位打，白②也在打黑两子，但黑❸快一步提取了白两子。而图2-156则是白①先手打吃黑两子，黑❷打，白③马上提取了黑两子。

再看看图2-157，黑白双方紧贴在一起，中间没有"公气"，各自外面有四口气，这样就看谁是先手了。

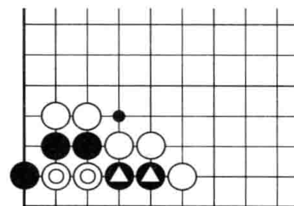


图2-154

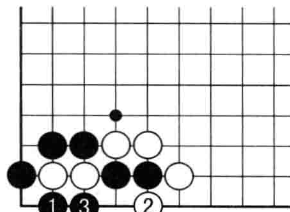


图2-155

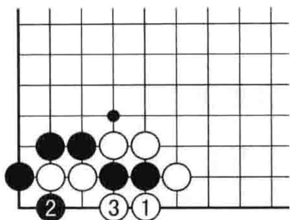


图2-156

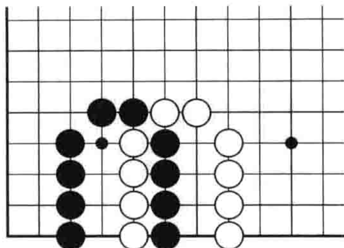


图2-157

图2-158　黑棋先动手紧白棋的外气，白②也在紧黑棋的外气，经过交换，至黑❼时，黑棋抢先提去了白四子。

相反，图2-159是白棋先手紧黑棋的外气，经过黑白双方交换，至白⑦，黑棋四子被提。

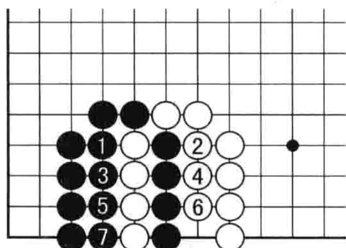


图2-158

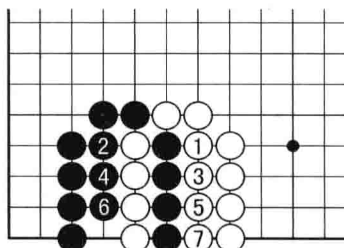


图2-159

通过上面两个例题，我们可以看出这样一个结论：双方相互被包围的棋子，在无公气而外气相等时，先手一方可以吃掉对方棋子。

那么在外气不等的情况下又如何呢？

图2-160　右边白棋有三口外气，而右边黑子是四口外气，即使白棋先手紧黑棋的外气，如图2-161经过白①到白⑤时白仍少了一口气，黑❻正好提去白子。所以白棋这几手棋应留作劫材使用，不必下掉，而黑棋如是先手，就不必急于去紧白棋的外气了，而应脱先他投（在对局双方接触战中，对对方的着法暂时置之不理，争得先手投于他处）。因为双方棋子被相互包围时，外气多的一方必然吃去外气少的一方。但要时刻注意对方紧气后的棋形。

还有一种情况就是被包围的双方棋子，一方有眼，一方无眼，那结果如何呢？

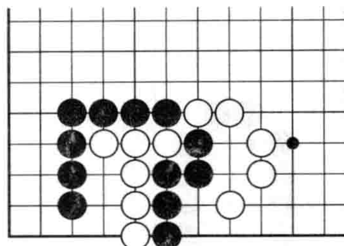


图2-160

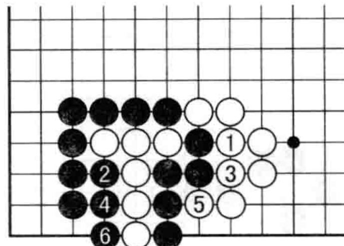


图2-161

图2-162　左边五子白棋有一只眼位，而右边两子黑棋无眼，图2-163也是一样，下面白棋有一眼位，而黑棋无眼，虽然黑白双方均为两口气，但黑为死棋。如下两图所示，图2-164和图2-165中黑棋如在A位落子即被B位提去，而白棋则可先在外面B位紧黑棋外气，再于A位提去黑子，所以此时黑棋已成为死子，白棋不必再花两手棋将其吃去。这叫作“有眼杀无眼”，但是要计算清楚才行。

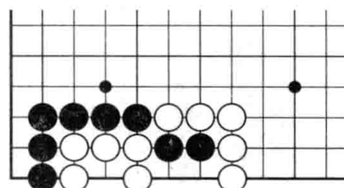


图2-162

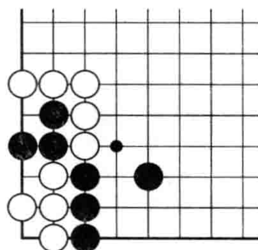


图2-163

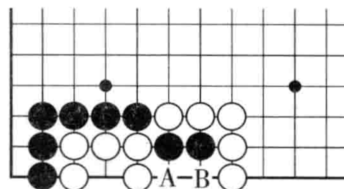


图2-164

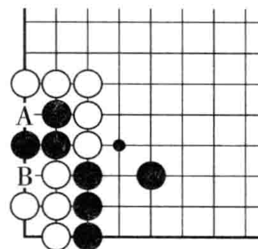


图2-165

图2-166　猛一看左边白◎七子好像气不少，但要注意的是，有A位两口公气，即使白棋先手也来不及。图2-167白①在右边开始紧黑棋外气，黑❷也开始紧气，至黑❹后，白棋A位又不能入子，成黑棋“有眼杀无眼”。

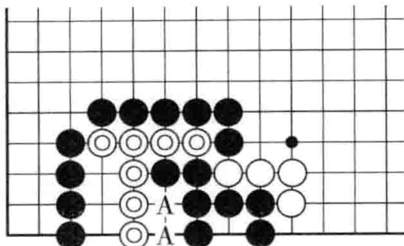


图2-166

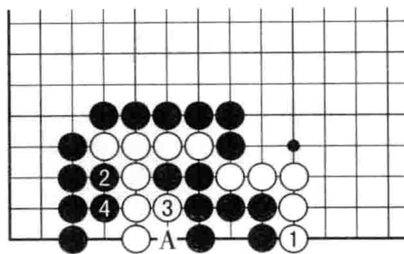
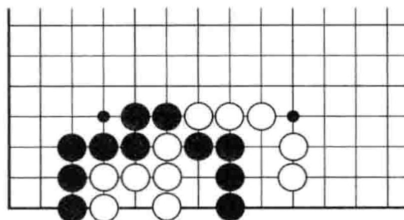


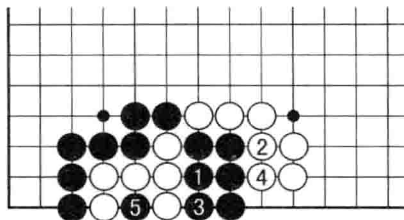
图2-167

有时也未必是有眼一方绝对吃无眼一方，这可由双方外气决定。

图2-168 左边六子白棋共有三口气，而右边四子黑棋共有五口气，如果黑棋先手，那结果将如何呢？

图2-169 黑❶开始紧气，以下双方相互紧气，白④时黑❺正好提取白棋。原因就是因为黑棋外气长了一口。


图2-168

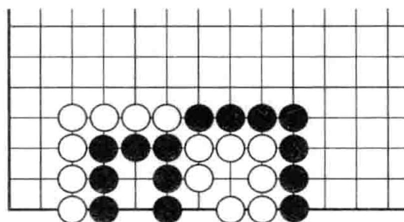

图2-169

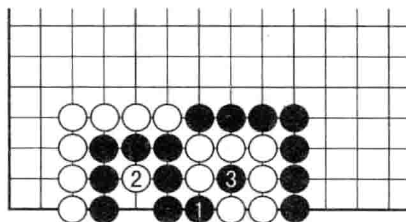
这种吃棋方法叫作“长气杀小眼”。

图2-170 黑白双方均被包围在中间，虽然各有一只眼，但黑棋的眼要大一些，如黑棋先手，结果如何呢？

图2-171 黑❶紧气，白②扑入，但黑❸抢先提取了全部白棋。

这叫作“大眼杀小眼”。


图2-170


图2-171

二、大眼气数的计算

前面讲了长气杀小眼和大眼杀小眼两个问题，那么一只眼有多少口气呢？这是初学者比较难以搞清的问题。

现在看一下图2-172被包围的白棋仅A位一口气，黑棋在此下子即可提去白子。

再看图2-173，如果黑棋先手，要花几手棋才能吃掉这块白棋呢？

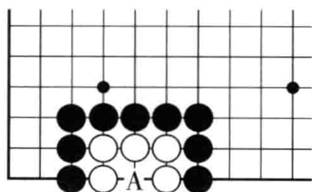


图2-172

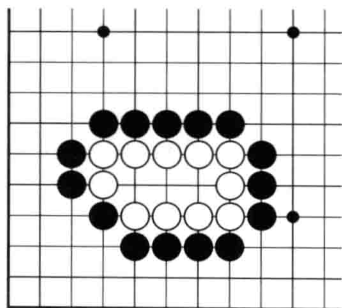


图173

从图2-174可以看到，黑棋花了三手棋才能提取这块白棋，换句话说，这块白棋一共有三口气。

图2-175　中间白棋围了五个交叉点，现在逐一来填入黑子，计算一下它一共有多少口气。

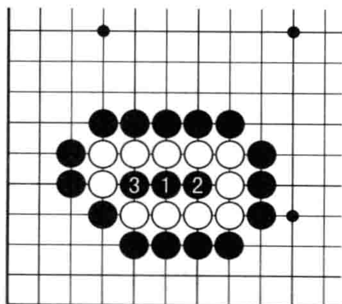


图2-174

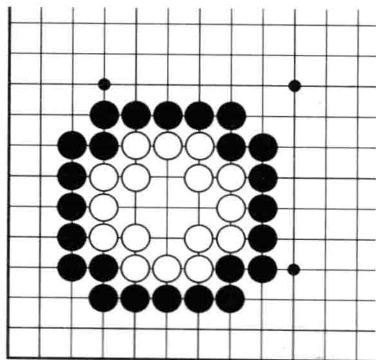


图2-175

图2-176　黑棋连下三手后，再于A位（或B位）下一子，白只剩一口气了，马上在B位（或A位）提取白四子，所以白棋就不是一口气了，成了图2-177形状，黑又连点4、6位两手，同上面道理一样，A、B两处不能算气，黑在A位（或B位）曲，白马上提出黑三子，这就成了图2-178。黑再6位点入，再经过黑A位（或B位）让白提子，成了图2-179，黑下入7、8两手就可提去所有白棋了。所以可以看出，中间有五个交叉点，而外围无气时有八口气。

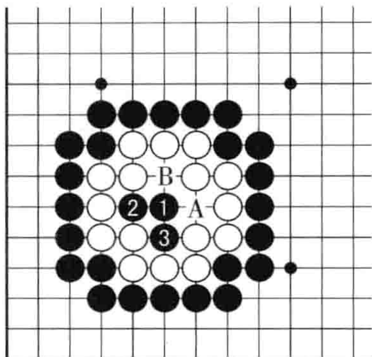


图2-176

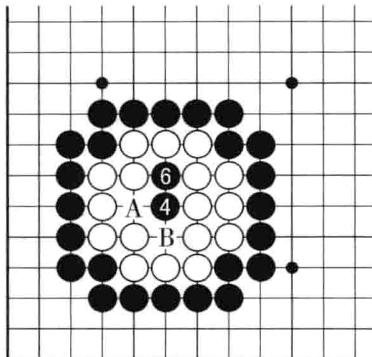


图2-177

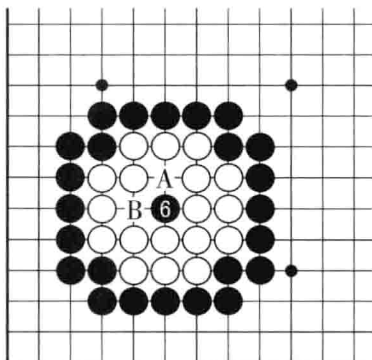


图2-178

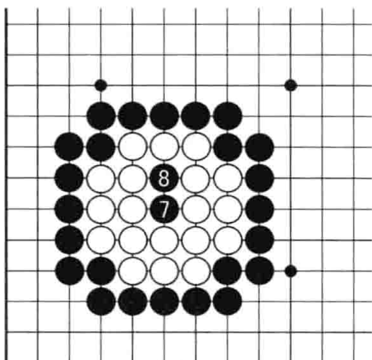


图2-179

总体来说，眼越大气越多，而且不是多一个交叉点就多一口气，而是中间多一个交叉点就可多出一定的气来，但也有规律可循的。下面介绍一下这个计算方法。

围地的交叉点	计算方法	所用手数
一个交叉点	1	一手
二个交叉点	1+1	二手
三个交叉点	1+1+1	三手
四个交叉点	1+1+1+2	五手
五个交叉点	1+1+1+2+3	八手
六个交叉点	1+1+1+2+3+4	十二手
七个交叉点	1+1+1+2+3+4+5	十七手

以下中间每增加一个交叉点，即相应地在算式后面加上一个增多的数字，所有数字的和就是这块棋共有多少口气，也就是说要花多少手才能吃掉这块棋。

三、宽气和紧气的技巧

双方对杀时既紧张又复杂,但说来说去不外是一方尽量去增加自己棋子的气数,另一方也竭尽全力收紧对方棋子的气数。这就产生了宽气和紧气的问题,这是一个技巧性很强的问题。运用正确,可置对方于死地,反之,则是往往原本可吃掉对方棋子的,结果反被对方歼灭。

图2-180　黑白双方各有数子被包在对方之中,白子有七口气,而黑只有六口气,少了一口气,但其中A、B两点为“公气”,此时白先手,怎样紧黑方气才正确呢?

图2-180　白①从公气开始紧气,企图吃掉黑棋,而黑❷开始从外面紧白棋的气,双方经过交换至黑❿后,白棋被吃。

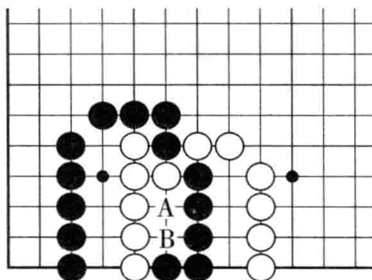


图2-180

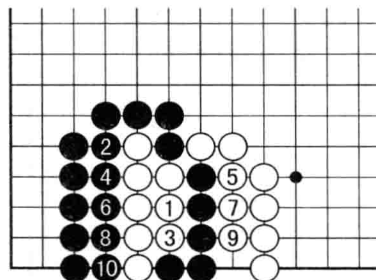


图2-181

图2-182　白①在此先紧外气，黑❷也紧白气，经过了双方交换，至白⑪后，白棋正好吃去中间五子黑棋。

从上面例子可以得出一个结论：对杀时双方紧气不管先后手，一定不要在里面先紧公气，而应先紧外气，这一点切切牢记。

图2-183　左边四子◎白棋有三口气，而右边两子▲黑棋仅两口气，黑先手能吃掉左边四子白棋吗？

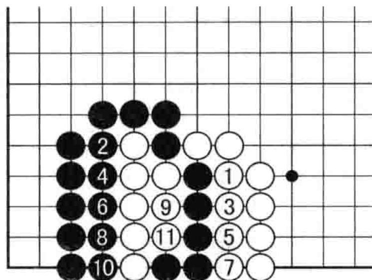


图2-182

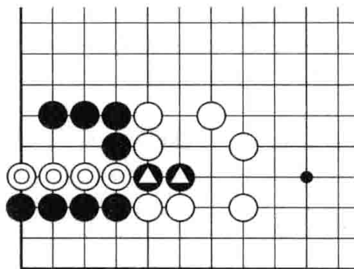


图2-183

图2-184　黑❶直接紧白四子的气，白②打吃右边两子，黑❸时白④吃去黑两子，黑棋失败。

图2-185　黑❶先长一手，这样黑成了四口气，白②挡时黑还有三口气，这样黑子开始在左边紧气，经过交换至黑❼时，白四子被吃去。

先延长自己棋的气数，再去紧对方的气，这是常用的对杀手段之一，前面介绍过的“拔钉子”也是紧气手段之一，还有“扑”和“滚打包收”等手段也是。

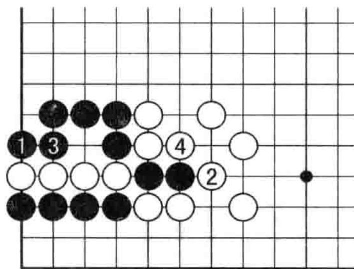


图2-184

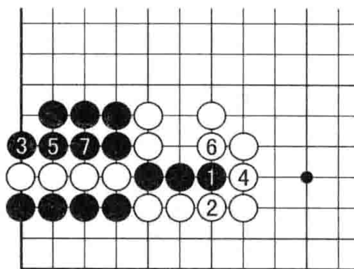
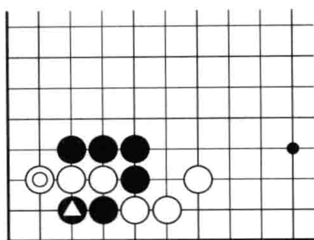


图2-185

图2-186　黑棋在▲位打吃白两子，白在◎位长出，现在黑棋应从什么方向紧这三子白棋的气呢？

图2-187　黑❶到外面挡，白②曲后成三口气，而黑▲两子只有两口气，白吃黑棋。


图2-186

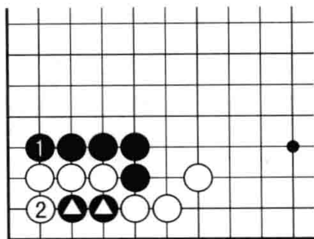
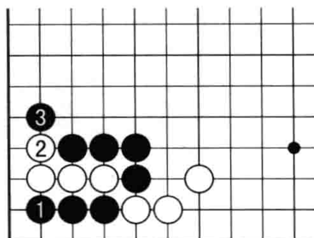

图2-187

图2-188　黑❶改为在下面挡，白②曲时黑❸扳下，白已无法逃出。


图2-188

通过这个例题可看出行棋方向的重要性。

另外，在对杀过程中千万不要随手将自己的棋在包围圈里左冲右突，撞紧自己外气，使本来可以吃对方的棋，反而被对方吃掉。

图2-189　黑▲四子有三口气，而白◎三子也是三口气，白棋先手应马上在A位紧黑棋的气，正好可以吃去黑四子，但是白棋没有去紧黑棋的气，而企图逃出，图2-190如白①冲，黑❷挡后白只有两口气，白③再于下面紧气，但已迟，黑❹到右边紧白子气，这样白四子反而被吃。

所以初学者要牢牢记住"撞紧气，伏危机"的棋谚，不要随手把自己的气"撞紧"。

由于长气、紧气等方法较多，所以习题有多做一些的必要。

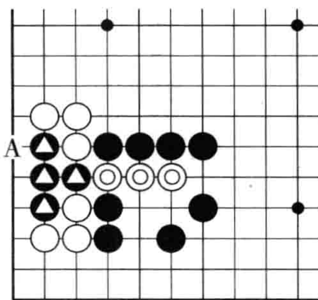
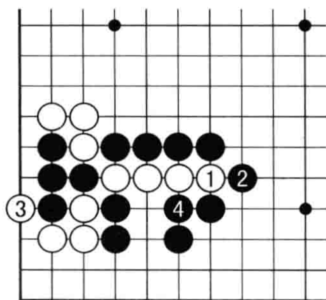


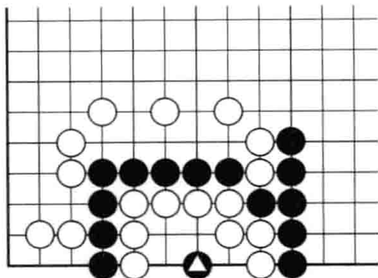
图2-189


图2-190

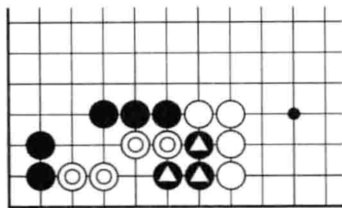
习　题

习题1　白棋被围，内有五个交叉，应为八口气，但内部已有一子▲黑棋，所以应是七口气，外围黑棋现有七口外气，黑应马上紧白棋的内气。

习题2　三子黑棋有三口气，而白四子是几口气呢？黑应怎样紧白气才能吃去白棋。



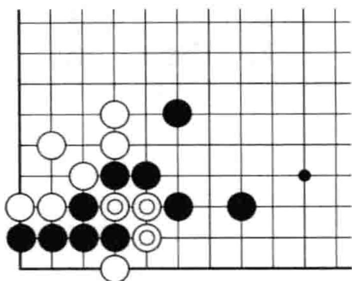
习题1　黑先



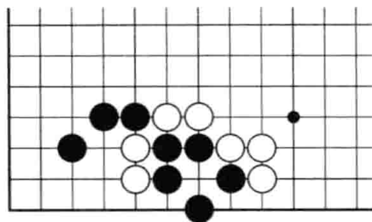
习题2　黑先

习题3　黑棋角上数子有三口气，而外面白子◎只有两口气，白先能吃掉角上黑棋吗？

习题4　被围在内的黑棋有一只眼，那外面两子白棋怎样才能吃去黑子。



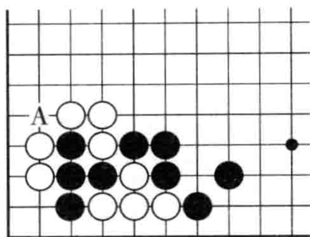
习题3　白先



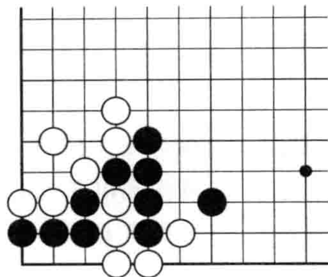
习题4　白先

习题5　白棋有三口气，而黑棋只有两口气，但黑棋有角上的有利条件，而且白有A位断头，黑棋还有办法吃去四子白棋吗？

习题6　角上黑棋非常危险，黑棋的思路要再开阔一点，才可吃掉白棋。



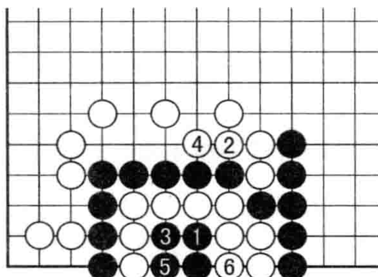
习题5 黑先



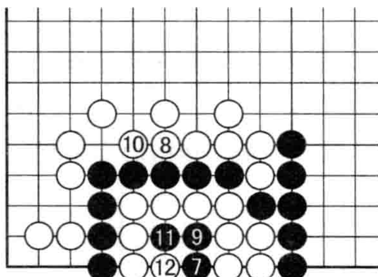
习题6 黑先

答 案

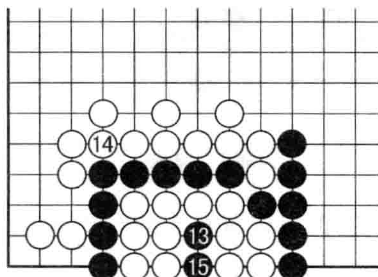
习题1 本题可以通过计算得出结论，白棋共有五个交叉点，按前面介绍的大眼气数计算方法应为：1+1+1+2+3=8口气，但眼中已有一子黑棋了，所以这个大眼只有：8−1=7口气了。外面黑棋有七口气，现在黑棋先手，结果黑棋按习题1(1)至(4)的次序下下去，至黑⑰后，黑棋正好快一气吃去有大眼的白棋。



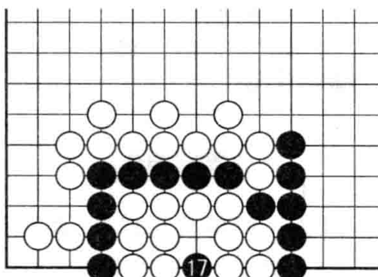
习题1 黑先吃白(1)



习题1 (2)



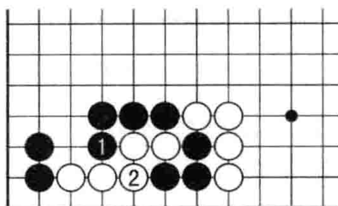
习题1 (3)
⑯=⑬



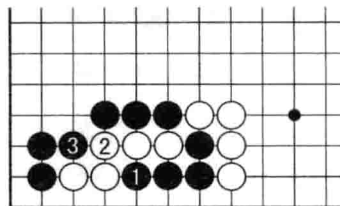
习题1 (4)

习题2-1参考图　黑❶在外面打是方向错误，白②接上后成了四口气，而黑三子仅两口气，当然黑棋被吃了。

习题2-2正解图　黑❶在里面打，白接上后黑❸马上紧气，这样黑棋有三口气，而白棋仅有两口气，当然黑吃白棋了。



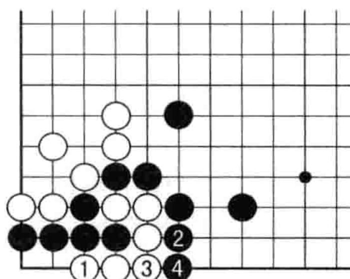
习题2-1　参考图



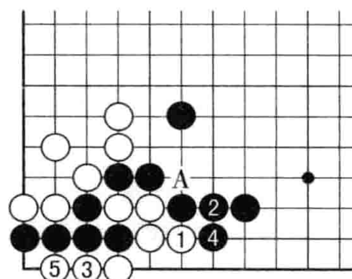
习题2-2　正解图

习题3-1参考图　白①直接紧角上黑子的气，随手！黑❷打，白③接，黑❹再打，白棋被吃。

习题3-2正解图　白①先曲一手，黑❷为防白在A位双打，只好接上，这样白就长出一口气来，再于角上3位长入，黑❹曲下，白⑤正好打吃角上黑子。



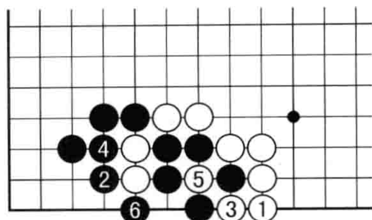
习题3-1　参考图

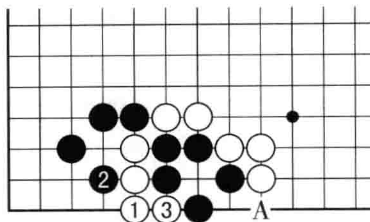


习题3-2　正解图

习题4-1参考图　白①在右边立下是方向错误，黑❷在左边紧气，交换至黑❻后白两子被吃。

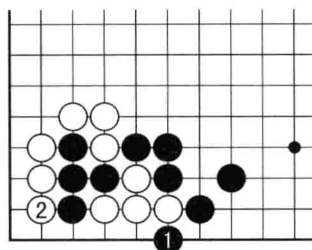
习题4-2正解图　白①在左边立下，正确！黑❷紧气，白③打吃。黑❷如在3位接，白即于A位立下，黑仍被吃。

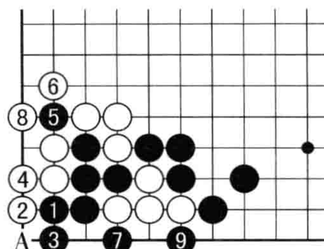

习题4-1　参考图


习题4-2　白先胜

习题5-1参考图　黑❶在右边紧气，当然不行，白②打，彻底崩溃。

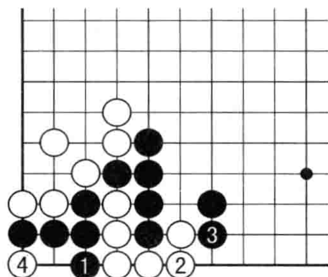
习题5-2正解图　黑❶先向左曲一手，白②扳，黑❸立下，好手！白④接时黑❺又断一手，使白A位不能入子，至白⑧提黑❺时，黑❾正好吃右边四子白棋。

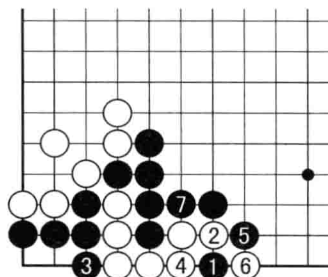

习题5-1　参考图


习题5-2　黑先胜

习题6-1参考图　黑❶打，白②接后是三口气，黑❸挡时白④扑入，黑棋被吃。

习题6-2正解　黑❶在右边一线跳下，妙手。白②冲，黑❸打，白④接，黑❺迎头打，白⑥提时黑❼打，白被全歼。黑❶跳下时白如3位长进，黑即4位打，白仍不行。

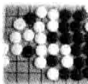

习题6-1　参考图


习题6-2　黑先胜

《三国志·王粲传》（王粲）观人围棋，局坏，粲为复之，棋者不信，以帕盖局，使更以他局为之，用相比较，不误一道。

建安七才子之一魏国的王粲，看人下围棋，有人不小心把棋局搞乱了，王粲凭着记忆重新摆出了刚才的棋局。下棋的人不相信是原来的棋局。他们用丝织的巾把棋局盖起来，要王粲在另一个棋盘上再复一遍，王粲照办了，当揭开丝巾时，两相比较，一子不错。

要知道现在复盘已不足为奇，连学棋不到两年的儿童均可。但在汉代，当时的棋没有定式，没有规律的布局，复起来是要有相当强的记忆力的。



第三章

死活基础

“死活”是围棋的基本问题，不懂死活就不能对弈，死活有难有易，对于初学者来说，首先要搞清死活的最基本形状，然后做一些简单的死活题，这样就对死活有了一个认识的过程。

当有人向围棋大师吴清源提问如何提高棋力时，吴大师的回答很简单：“多做死活。”可见做死活题的重要性，如果一个围棋爱好者能平均每天做三到四道死活题，一年下来就是一千多道题，日积月累，围棋棋力自然会得到提高。

第一节　死棋与活棋

一、眼

讲到死活就不能不认识围棋一块棋的特殊“气”——眼。什么是眼呢？是指用同一个颜色的几个棋子或若干棋子，围住一个或几个交叉点，形成和眼睛相像的形状，通常把这围住的地方叫做“眼”或“眼位”。

图3-1中的(1)是角上的眼形，可以借用角上的两个边；(2)和(3)则是边上的眼形，它借用边即可成眼；而(4)和(5)两图则是中间的眼形了。

而图(3)和(5)我们称之为“大眼”。一般来说，围了近十个以上交叉点的整块棋，不在叫“眼”或“大眼”了，而把被围的地方称之为“一块空”或“一块地”。

二、死棋与活棋

死棋和活棋的区别并不难。

死棋就是在棋盘上可被对方提掉的棋子，是指没有外气的棋子，如图3-2中

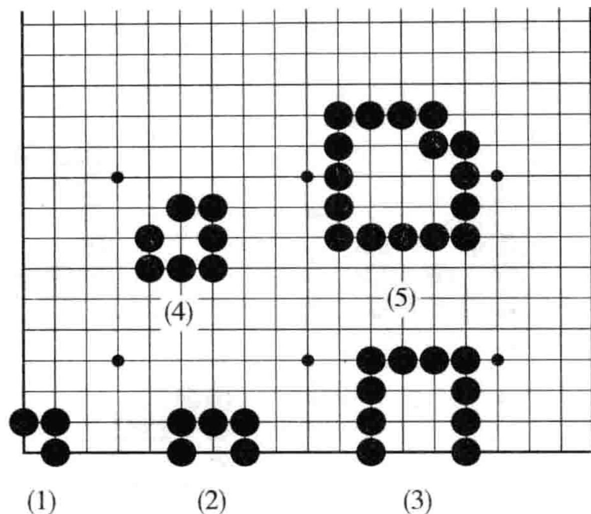


图3-1

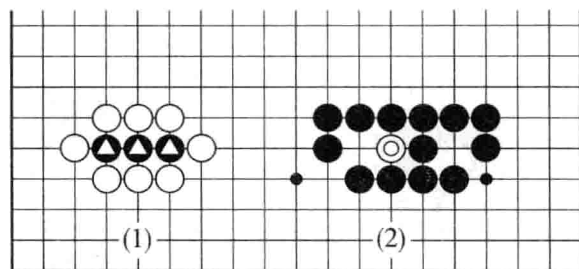


图3-2

的(1)中间三子黑棋。或者虽然有气,但已被对方围住,既逃不出去,又无法在里面做出两只眼来成为活棋,如图3-2的(2)中间的白◎子。

活棋与之相反,凡是在棋盘上对方无法提掉的棋就是活棋。包括至少有两个眼位的棋,如图3-3中的(1);还有所围的交叉点已经具备做两个眼的条件,如图3-3中的(3);还有公活的棋,如图3-3中的(2)黑▲四子和白◎三子均为活棋。

为了让初学者更进一步认识死棋,再看两个例子。

图3-4中的黑白各一块棋均在被包围之中。(1)中白可以随时在A位紧气,而(2)中黑也可在B位紧气,这叫收气,再将其提去,但由于(1)中的黑棋和(2)中的白棋都是做不出两只眼来成为活棋,也不可能逃出对方的包围圈,在对弈中就

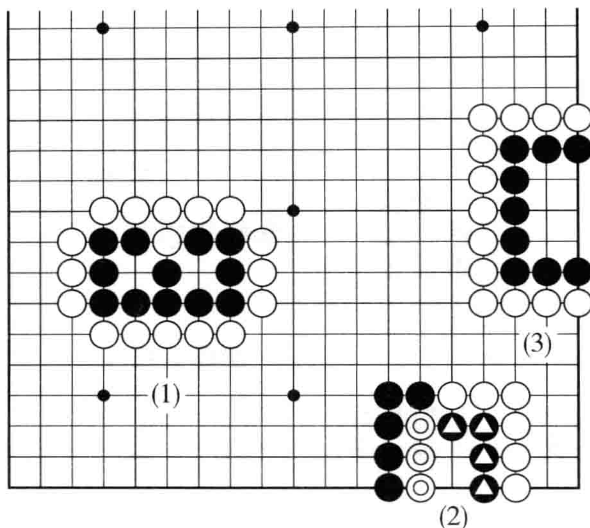


图3-3

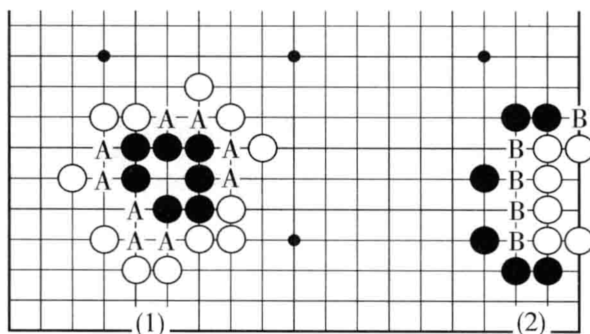


图3-4

不必要再去收气吃棋了,到局终计算胜负时即可将其提去。这块地也就是吃子一方的地了。

再看一下被围住的活棋。

图3-5中的(1)、(2)、(3)是在角部的两只眼,而(4)则是边上的两只眼,(5)、(6)就是中间的两只眼。这六个图形虽被白棋包围,但具有两只眼位,所以是活棋。

为什么说有两只眼对方就无法吃掉这块棋呢?以图3-5(5)为例,A、B两点均为"禁入点",白如在A位(或B位)投子,由于这块棋所剩下的B位(或A位)仍有一口气,所以不能马上去提取全部黑棋,而投入的白子反而无气,应自行提去,所

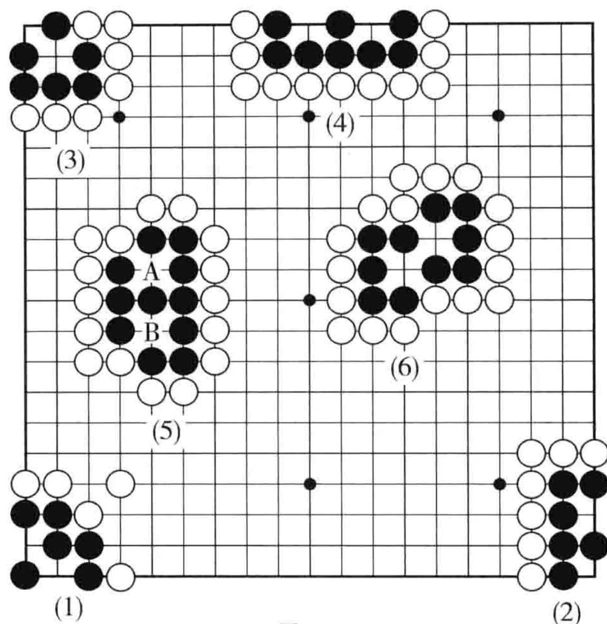


图3–5

以这块黑棋永远不会被白棋吃掉，换句话说就是它将永远存在在棋盘上，所以是活棋。

现在可以明确地说：有两个以上真眼的棋就是活棋，反之，不具备两个真眼(双活另外将详细介绍)的棋就是死棋。

三、假眼

上面在介绍活棋时强调了一个词"真眼"。这就要分清什么是"真眼"和"假眼"了。

真眼和假眼的区别是："真眼"外面的子是在眼外面连成一条线，不会被对方分割开后提子。而"假眼"也叫"虚眼""断眼"，形状似眼，但在一定条件下会被对方分割开而提出其中一部分，故实际上是虚假的，不是真正的"眼"。

图3–6(1)中白可在A位马上提取黑▲三子。至于图3–6(2)的一子白◎外面虽然还有一口气，但白被黑▲子断开了，黑可先下B位再C位提白◎子，所以也是假眼，这样白棋只剩下左边一个眼了，当然是死棋。而图3–6(1)左边一只眼虽有不少外气，但也是被白棋卡断的，当然也是假眼了。

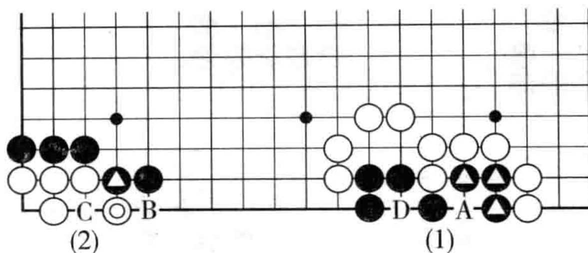


图3-6

一个真眼一个假眼的棋和两个均为假眼的棋均为死棋。

围棋是一种奇妙的艺术，请看图3-7中间的白棋，不是被黑棋▲分开了吗？而被围的黑棋也是被白◎四子分开了呀！这不都是假眼吗？但有趣的是，双方均无法吃去对方的棋子。这个棋形叫作“两头蛇”。奇怪的是1989年的《围棋词典》中没有收入此棋形。

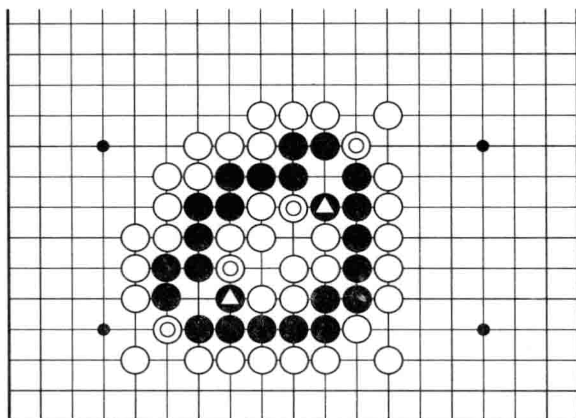


图3-7

四、双活

并不是只有真两眼的才是活棋，有时没有眼，或者一只眼也可成为活棋，这是一种特殊的活棋类型，叫作“双活”，又叫“双持”“共活”。

“共活”是双方互围的棋子均无眼位，或只有一个眼位，形成彼此不能杀死对方的局面。

图3-8是最典型的双活棋形，两子白棋和五子黑棋均被对方包围在里面，即

不能做出两只眼来，也逃不出去。而中间是双方共有的两口气，黑白任何一方在A位或B位下子后虽可使对方剩下一口气，但同时自己也变成了一口气，此时又轮到对方下子，于是可以立即提去先投子的一方，所以双方均不肯在A位或B位投子，因此这两个白棋和五子黑棋就永远可以存在在棋盘上了。这种棋形就叫作"双活"。

图3-9也是一种双活棋形，A位同样是双方不能入子。

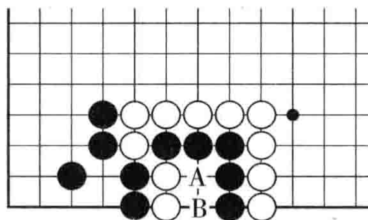


图3-8

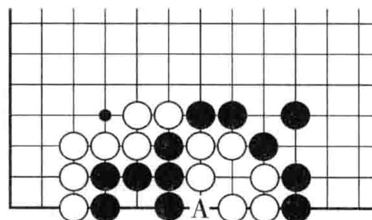


图3-9

图3-8中的A、B和图3-9中的A位叫作"公气"。局终时黑白双方各得一半。

图3-8叫做"无眼双活"，图3-9叫作"有眼双活"。

而图3-10则叫作"三活"。

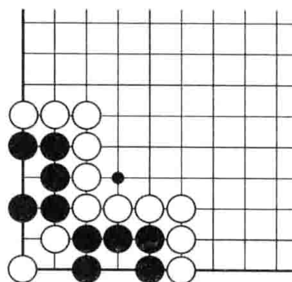


图3-10

双活形状有很多，为了让初学者对双活加深印象，从图3-11至图3-14是几种常见双活。

另外，还有一种"假公活"。

图3-15中的两子白棋和左边五子黑棋，有两口公气，似乎是双活，但黑▲两子是死棋，白可于A、B位两手紧气后提去两子黑棋，成了图3-16的形状，那五子黑棋自然不活了。这就是所谓"里公外不公"，也就是"假双活"。当在实战中白棋不必去吃黑两子的。

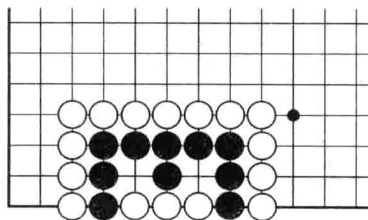


图3-11

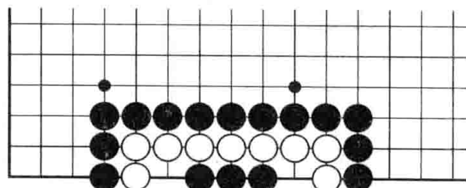


图3-12

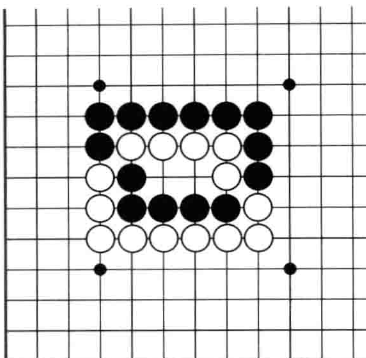


图3–13

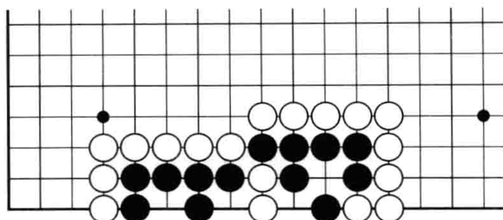


图3–14

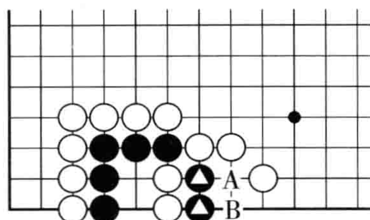


图3–15

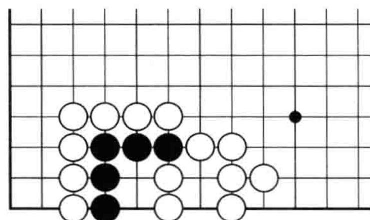
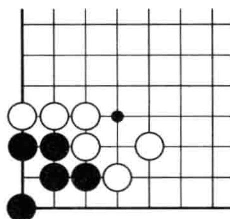


图3–16

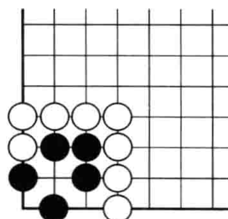
习　题

习题1　黑棋左下角已有一只眼，要求再做出一只眼来。

心题2　黑棋角上已有一只眼，白棋如何造成黑棋另一只假眼？



习题1　黑先

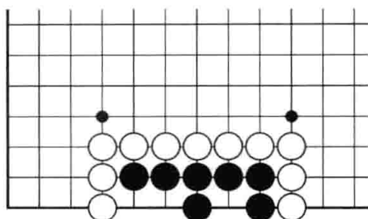


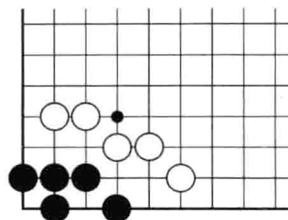
习题2　白先

习题3　黑棋右边已有一只眼位，这是白方无法破坏的，所以叫作“铁眼”。那怎么再做出一只眼位来？

习题4　虽然白棋没有像前几题那样紧包黑棋，但黑仍是只有左下角一只

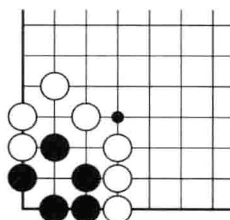
眼，白只要造成一只假眼，黑棋即死。

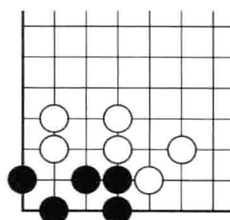

习题3　黑先


习题4　白先

习题5　白先当然要杀死黑棋，从哪入手？

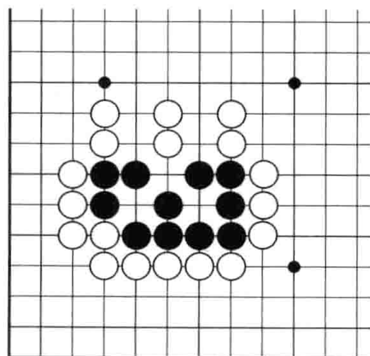
习题6　白先黑棋肯定被杀，但如随手，则会被黑棋做活。

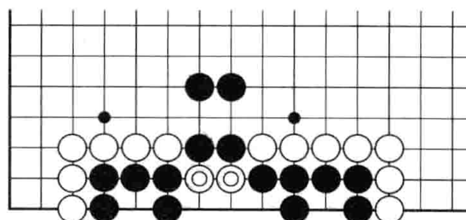

习题5　白先


习题6　白先

习题7　在中间也一样，只要白棋使黑棋成为一只假眼，黑棋仍是死棋。

习题8　白◎两子被包围在三块黑棋中间，只有两口气，还有活的可能吗？

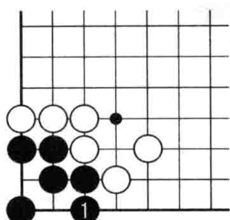

习题7　白先


习题8　白先

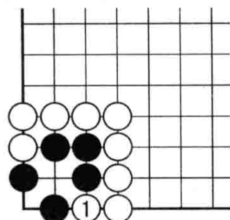
答　案

习题1　黑❶立下即又成了另一只眼,黑活。

习题2　白①挤入后,黑棋右边一只眼成了假眼,当然不活了。



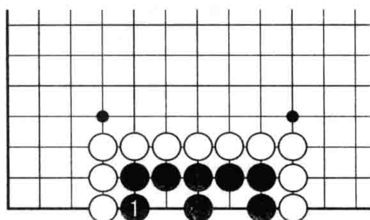
习题1　黑先活



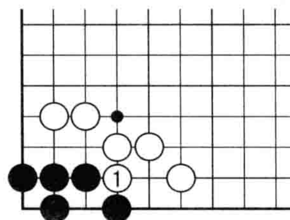
习题2　白先黑死

习题3　黑❶到左边立下就又做出另一只眼来成为活棋了。

习题4　即使白棋不是紧包黑棋,只要黑棋不能突围出去,没有两只真眼就是死棋。白①挤入,这样黑棋左边一只就成了假眼,不活。



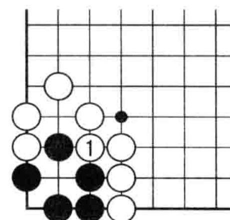
习题3　黑先活



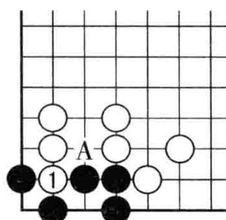
习题4　白先黑死

习题5　白①挤入后,黑棋上面一只眼成了假眼,不活。

习题6　白①挤入后,黑棋左右两只眼均为假眼了,如在A位落子,黑即于1位接上成为两个真眼而活棋。



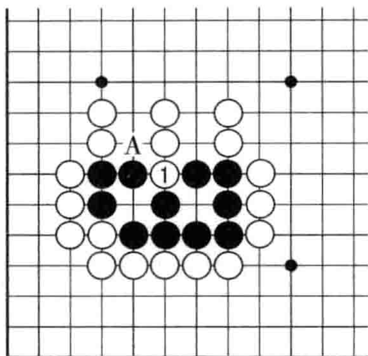
习题5　白先黑死



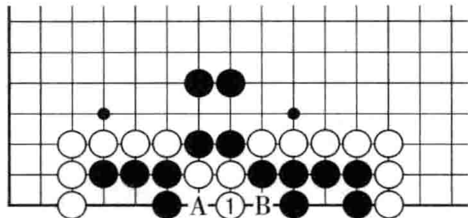
习题6　白先黑死

习题7　中间和边角一样,只要有一只假眼即为死棋。所以白①挤入,这样黑棋左边一只成了假眼,黑死。白如在A位落子,黑即于1位接上,活棋了。

习题8　由于黑棋左右虽有一只眼,但由于外气太紧,白还是有机可乘。白①立下后,A、B两点黑白双方均无法落子,成为“三活”。



习题7　白先黑死



习题8　白先双活

第二节　基本死活形状

围棋的胜负是以占有交叉点的多少来决定的,在对局时黑白双方为了占有比对方更多的交叉点(前面已讲过,叫作“空”或者“地”),就必然要短兵相接,相互吃子。如能吃掉对方的棋子,就可以得到较多的“空”。相互对杀时,往往一块棋子可能被对方包围起来。被围的棋子为能在棋盘上生存下去,就必须在对方包围圈中做出两个眼来,成为活棋。而对方为了吃掉包围圈里的这块棋,则要设法破坏它做成两只眼来,使其成为死棋,这种下法叫作“破眼”。

在这里要强调一点,围了两个交叉点,不能算是两个眼,而是一个大眼。同样,围了两个以上交叉点的地方也只是一个“大眼”。

“死活”是死棋和活棋的合称。

大眼内的交叉点的多少和组成的形状可以决定这块棋的死活。

“死活”可分为三种形状。一种是无法做出两个眼来的棋形,叫做“死棋”。一种是已方先下子时(叫先手)可以做出两只眼来,而当对方下到要害时则做不成

两只眼，成为死棋，这叫作“先手活，后手死”。而有的棋形即使是在对方先落子(叫后手)时也仍然可以做出两只眼来，这叫“活棋”。被围一方不必在中间再去硬做两只眼，可以大胆脱先他投。

鉴于上面所说，所以初学者不能不认识一些基本形状。

死活是学围棋的基本功，死活从一局棋开始之时就贯穿到终局，不懂死活就无法对局。死活有简单，有复杂。简单死活一子可以决定，复杂的死活要几十手才能看清。围棋死活专著相当多，初学者可由浅入深、循序渐进地选择适当的书籍来学习。

一、死棋

一块被围的棋子，无法做出两个眼来，或无法一手做出两只眼来就被认为是“死棋”。

图3-17　黑棋围了两个交叉点，形状是直的，我们叫它“直二”，这个形状无论如何也不可能做出两个眼来，白只要在A位落子，黑如B位提，白再A位投子即可提去所有的黑子。

“直二”是典型的死棋形状，也是基本的死棋形。

图3-18　黑棋是角上的“直二”，虽然没有被白棋紧紧包住，但仍然是死棋。这里要提醒一下初学者，白棋在实战中不必再花子去吃掉黑棋，而是到局终时即可将其全部提去。

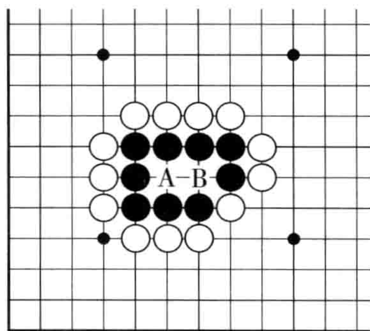


图3-17

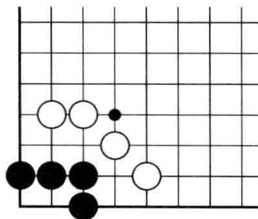
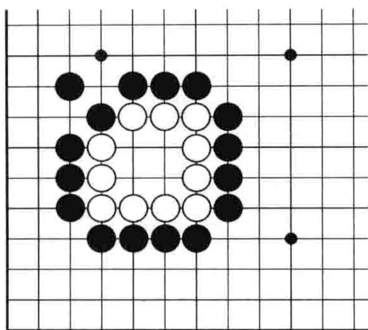


图3-18

图3-19　白棋围了四个交叉点，是一个方方正正的四方形状，所以就叫“方块四”，又称“方聚四”，这是一个一手无法做出两只眼位的棋形。

图3-20　这是边上的“方块四”，黑❶下了一手后，白②点入，黑棋已不可能做出两只眼来了，成为死棋。


图3-19

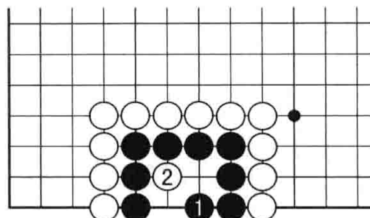


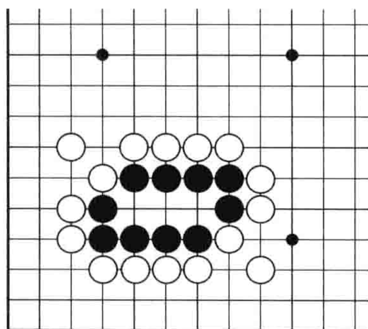
图3-20

二、先手活，后手死

有的棋形是当被围一方先手补一手即可成为两眼，而对方下一手，即做不活。

图3-21　被围的黑子中间有三个交叉点，是直线形状，所以叫作“直三”。

图3-22　这是边上的“直三”，黑❶在中间下一手，即成两眼活棋，不可下在A或B位，那样即成为“直二”死棋了。


图3-21

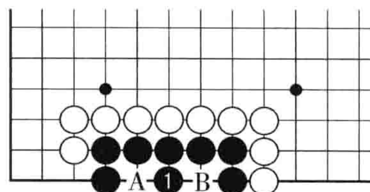


图3-22

图3-23　这是角上的“直三”，白①点入后黑棋已无法再做出两个眼来，黑死。但白如在A位或B位投子，黑即于1位提，反而成了两眼，活棋了。

“直三”是典型的“先手活，后手死”的形状。

图3-24　被围数子黑棋中有三个交叉点，是弯曲形状，所以叫作“曲三”或“弯三”，也有叫它“拐三”的。

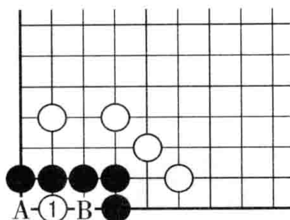


图3-23

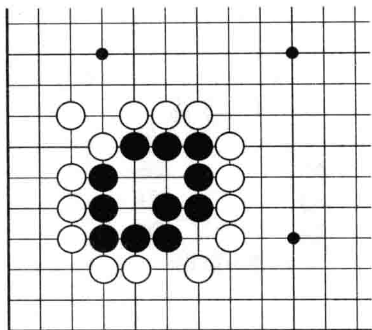


图3-24

图3-25　这是边上的“曲三”，黑❶先手点入要害，白棋已是死棋。黑棋千万不要在A或B位下子，那样的话被白1位提后即成为活棋了。

图3-26　这是角上黑棋的“曲三”，黑棋先手点入成了两只眼，已成活棋了。

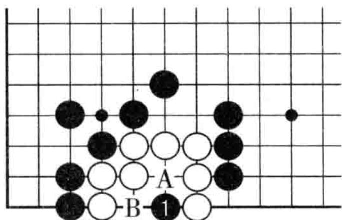


图3-25

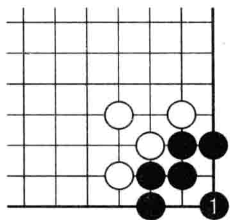


图3-26

图3-27　中间白棋共围了四个交叉点，形状很像一个“丁”字，所以叫它“丁四”，倒过来看像一顶小笠帽，所以也叫“笠四”“斗笠四”“笠帽四”，还有叫它“钉四”“花四”“聚四”的。

图3-28　这是边上白棋的“丁四”，黑❶先手点入，白已无法做活了。

图3-29　这是角上黑棋的“丁四”，黑棋先手，可以做出三个眼来，当然已成为活棋了。黑如下在A、B位则成了“曲三”，白即1位点死黑棋，黑如在C位落子则成了“直三”，白仍可在1位点死黑棋。

黑❶被称为“死活要点”。

图3-30　白棋围住了五个交叉点，组成的一个大眼很像一朵盛开的梅花，故名“梅花五”，简称“花五”。又叫“花聚五”“聚五”。

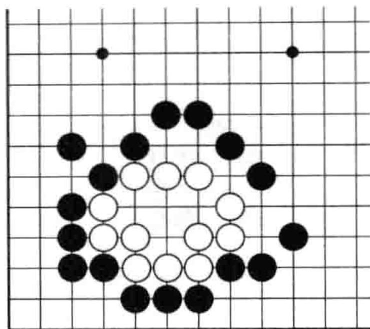


图3-27

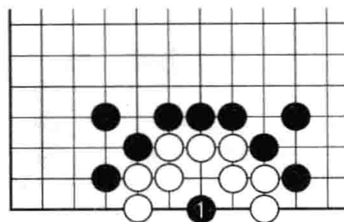


图3-28

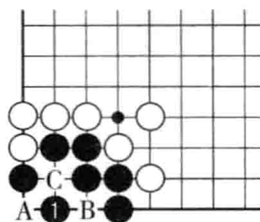


图3-29

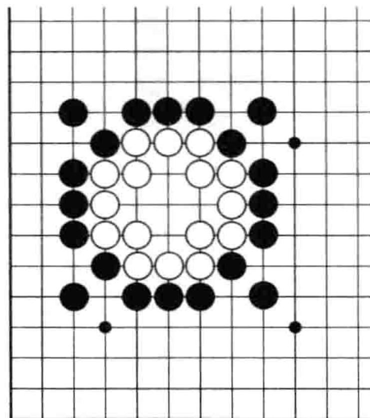


图3-30

图3-31　这是边上白棋的一个“梅花五”，黑❶点后，白棋无论如何也无法做出两只眼来，死棋！

图3-32　这是角上黑棋的一个“花聚五”，黑❶点后成了四只眼，当然活棋，黑如在A、B、C、D任何一点下棋均成为“丁四”，被白1位点入即死。所以黑❶处是死活要点。

图3-33　黑棋围了五个交叉点，很像一把切菜刀，所以叫它“菜刀五”“排刀五”“刀板五”“板刀五”“锋节五”“刀把五”，简称“刀五”。

图3-34　角上的“菜刀五”，白①点入，黑❷后白③长一手，黑棋已做不活了。黑❷如改在3位顶，白即于2位上长，黑仍不活。要注意此型对方须下两手才能杀死被包围的棋。

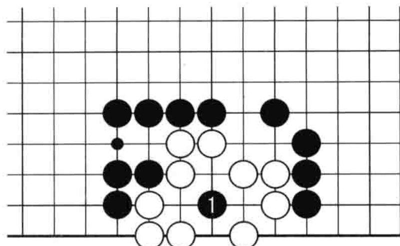


图3-31

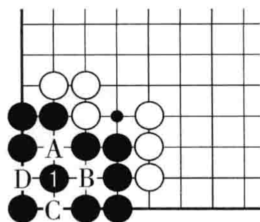
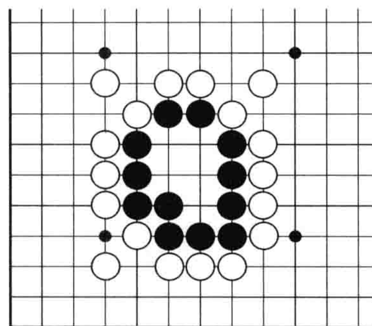


图3-32


图3-33

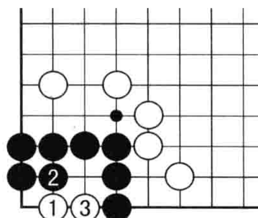


图3-34

图3-35　白①点入后形成一只大眼和一只小眼，当然活棋了。如下在A位则成“丁四”，将被黑棋点死。如下B位即成了“方块四”，更不活。至于下在C和D位都是活棋(参阅后面“曲四”)，但还是在1位一手补干净为好，以免给对手留下劫材，初学者千万要注意这一点。

图3-36　图中一共围了六个交叉点，此形很像一个正面的牛头，所以叫它“牛头六”；又像一串新鲜的葡萄，故叫“葡萄六”；也因像一只拳头，有人叫它“拳头六”。或像一个花旗，所以叫它“花幡六”。或叫“花聚六”。

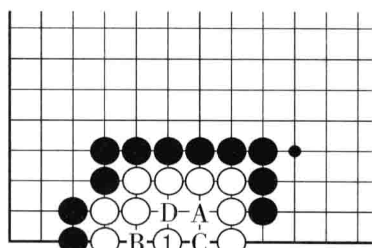


图3-35

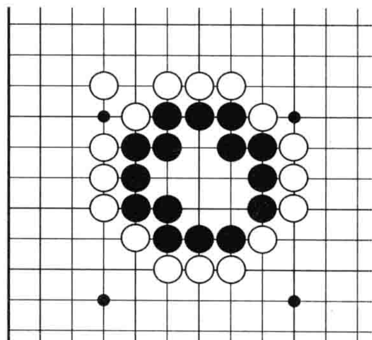

图3-36

图3-37　白①点入，黑❷长，白③立下，黑已做不活了。当然黑❷如改为3位，白即2位立，黑仍不活。

图3-38　白①成了三只眼位，当然活了。如在A或B位则成“刀把五”，如下在C位就成了“梅花五”，都会被黑棋在1位点死。另外两点是可以活棋，但还是1位补净为最好。

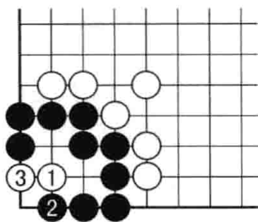


图3-37

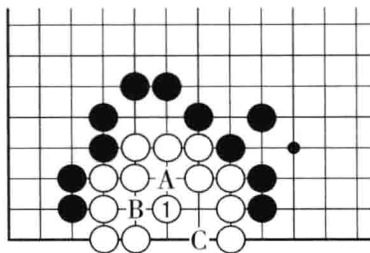


图3-38

三、活棋

所谓“活棋”，在本节中是指对方一手杀不死，己方可以脱先的棋。

图3-39　白棋一共围了四个交叉点，是在一条直线上，所以叫作“直四”(横的也叫“直四”)。

图3-40　盘上白棋“直四”，黑❶点入，白②挡住，仍然是两只眼，黑如下在2位，白即1位应，也是活棋。黑如下在A或B位，白可脱先他投，即使黑再长一手，白可提去两子，还是活棋，所以黑是一手点不死白棋的。这样在实战中“直四”就是活棋，不用再补一手使它成为两只眼了。

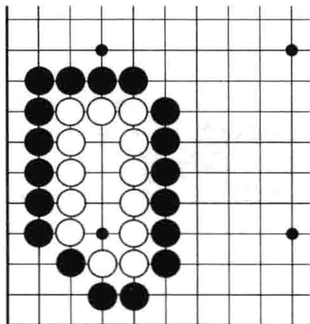


图3-39

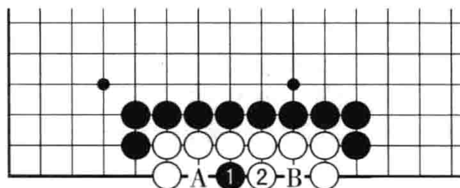


图3-40

图3-41　这是黑棋角上的“直四”，当白①点时，黑❷如脱先，白③再长一手，黑棋即成为死棋了。记住“直四”中间被对方点上两手就成了死棋。

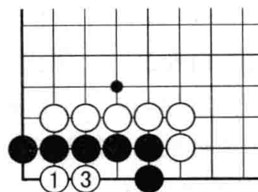


图3-41
❷脱先

图3-42和图3-43均围了四个交叉点，是弯曲的，叫作“曲四”，而图3-43因其形状似闪电形状，所以又叫“闪电四”。

图3-44和图3-45中白①点入，黑❷挡位，已成两只眼，当然活棋；白①如点在2位，黑即可于1位应，仍是活棋。所以“曲四”是对方一手杀不死的棋形。至于在角上的“曲四”另当别论，下面将详细另做介绍。

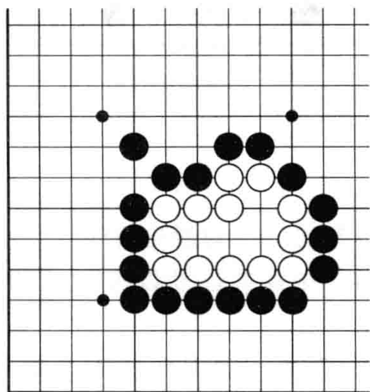


图3-42

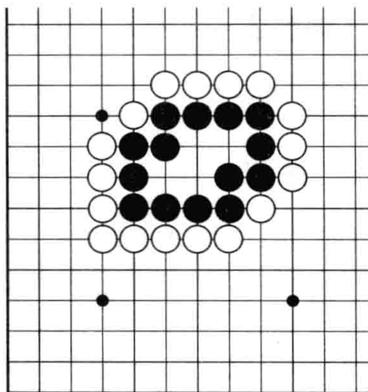


图3-43

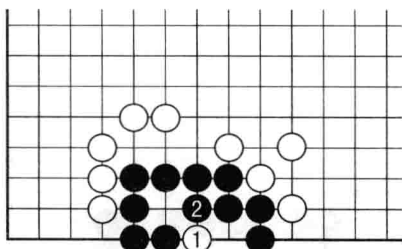


图3-44

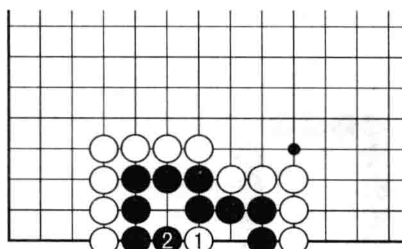


图3-45

图3-46和图3-47的两种“曲四”和“直四”一样，当被黑❶点后脱先，黑再长一手，白棋就不活了。

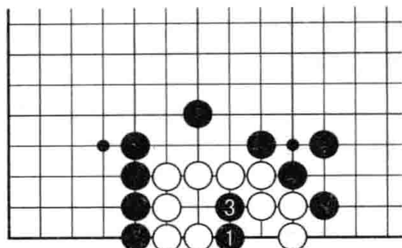


图3-46
②脱先

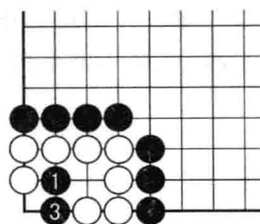
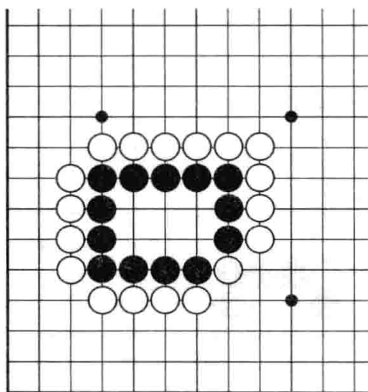


图3-47
②脱先

所以和"直四"一样,"曲四"是活棋。

图3-48　黑棋一共围了六个交叉点,像一块木板,故名"板六",还有一个雅名叫"玉简六"。

图3-49　白①点时黑❷顶,正确,白③长时黑❹打吃,黑棋已活。黑②如在4位应,里面成了"刀把五",白即2位顶起,黑死。


图3-48

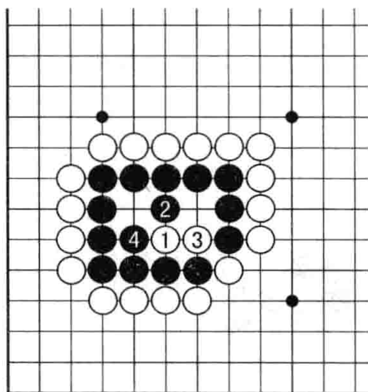


图3-49

图3-50　其实在黑❶点,白②顶,黑❸长时,白④可以脱先,即使黑❺再长一手,结果也只是"双活"而已。

至于 "板六", 在角上则是另外一个问题,后面将有详细解说。

现在再对上面的死活形状做一个总结:

直二、方块四:死棋;

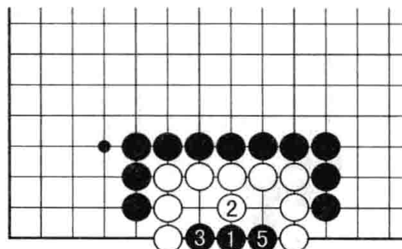
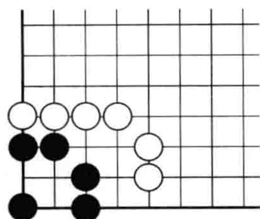


图3-50
④脱先

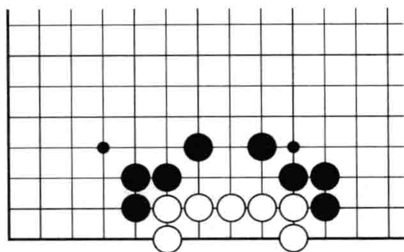
直三、曲三、丁四、刀把五、梅花五、葡萄六：先手活，后手死；
直四、曲四(盘角除外)，板六(盘角除外)：活棋。

习　题

习题1　一眼应看出是什么基本形，就有办法做活了。
习题2　黑棋先手可以杀死白棋吗？

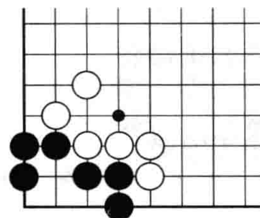


习题1　黑先

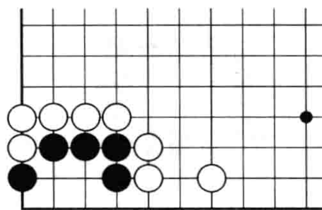


习题2　黑先

习题3　这个形状在角上好像变了！
习题4　不要随手，要认准形状，否则白有巧妙挣扎手段。

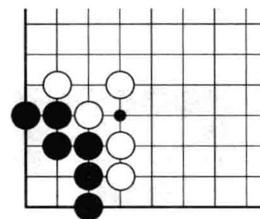


习题3　黑先

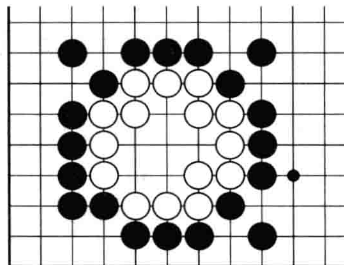


习题4　白先

习题5　显而易见是“刀把五”。
习题6　这就是“牛头六”，在习题里复习一下黑棋杀死它的过程。



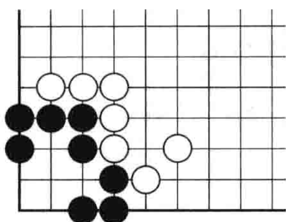
习题5　黑先



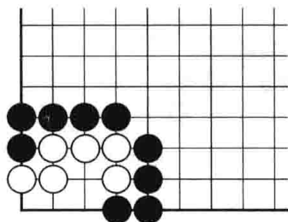
习题6　黑先

习题7　白先杀死这块黑棋不难。

习题8　黑棋先手，很容易就可杀死白棋，千万不要想过头了。



习题7　白先

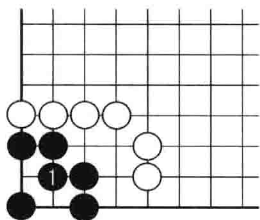


习题8　黑先

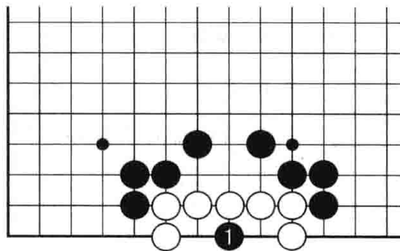
答　　案

习题1　黑棋是典型的“曲三”，黑❶点入已成了两只眼，活棋。

习题2　白棋也是标准的“直三”。黑先点中要害，白棋已做不活了。



习题1　黑先活



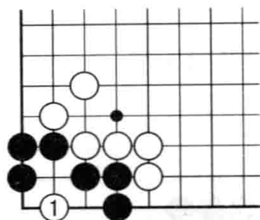
习题2　黑先白死

习题3　对这里面的黑棋，初学者应一眼就认出是“丁四”，当然白①点在死活要点上，黑棋就不会活了。

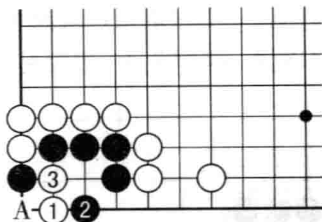
习题4　这是一个很有迷惑性的题目，白①点就是因为点在“刀把五”的要点上，黑❷尖顶，白③长入，黑死。白①如随手在3位打，则黑可1位反打，这样白只有在A位提劫了，那是失败！

习题5　这是典型的“刀把五”。白①点在死活要点上，黑❷后成了“曲四”，白3长后黑死。

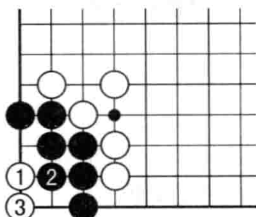
习题6　这里白棋是所谓“牛头六”，黑❶是死活要点，白②后黑❸长入，白死！



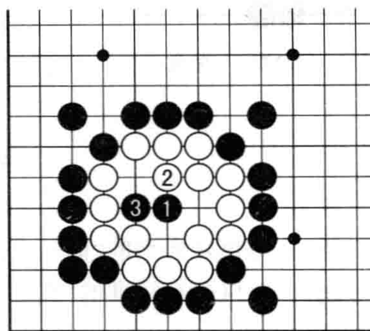
习题3　白先黑死



习题4　白先黑死



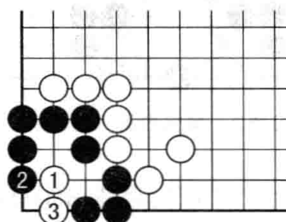
习题5　白先黑死



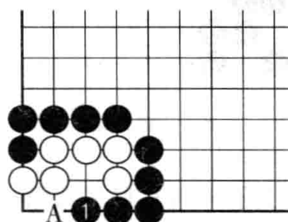
习题6　黑先白死

习题7　这是角上的"牛头六"。白①点后再3位长,黑已不活了。

习题8　黑棋只要简单地冲入,白即死,如在A位靠入,白可1位抛劫。



习题7　白先黑死



习题8　黑先白死

第三节　几种特殊的死活形

在围棋对局的过程中,双方都不可能一上来就走出死棋和活棋来。这些死活形状要在下出之前防患于未然,一方要防止对方杀死自己被围的棋,另一方

则要设法杀死已围住的对方棋子。所以说死活是围棋的主要支柱。双方都在不断地围绕着做活和杀棋而进行。

要做活一块棋就要:①先手做出两个眼来;②做出不可能被对方一手点死的棋形(如直四、曲四、板六等);③抢到先手在可能被对方点死的棋形(如直三、曲三、丁四、花五、刀五……)中自己补活。

具体做活的手段大致可归纳为两种:①扩大(自己的)眼位;②多做眼位。

要想杀死在自己包围圈中对方的棋,可采取:①把对方的棋形从大眼压成小眼;②使对方后手成为可点杀的棋形(如直三、曲三、刀五、葡萄六……),再去点死对方;③在对方大眼内用自己的棋子聚成"先手活,后手死"的棋形(如直三、曲三……)让对方提去,然后再去点死对方。

具体手段和做活正好相反:①填塞;②压缩(对方眼位)。

当然这些手段大都是交互使用的。

前面已经介绍了死活的基本形状,但这些形状在外界条件不利时就有所变化。下面介绍几种。

一、断头曲四

图3-51内的白棋和图3-52内的黑棋,由于分别有黑▲一子和白◎一子卡断了里面的棋,虽然是"曲四",但被称为"断头曲四"。

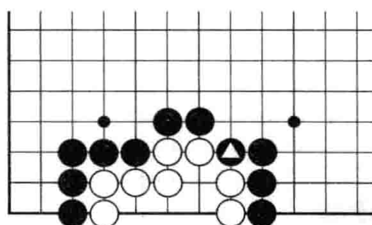


图3-51

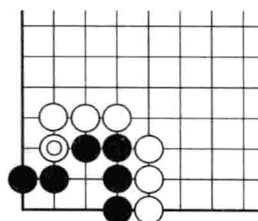


图3-52

图3-53就是"断头曲四",因为白◎四子被黑棋▲两子卡断了,只有两口气,黑❶可以打吃,白②接上时,成了"曲三"。黑❸长出后,白棋不活。

图3-54 "断头曲四"的关键一个是被对方卡断了,另一条件则是在弯曲一边的外气被紧紧包住,否则对方杀不死,是活棋。因为白在A位尚有一口气,黑❶在里面下时不是打吃,白②可在里面打,形成了右边一只眼,黑再于A位打时,白B位提黑❶一子,已活。

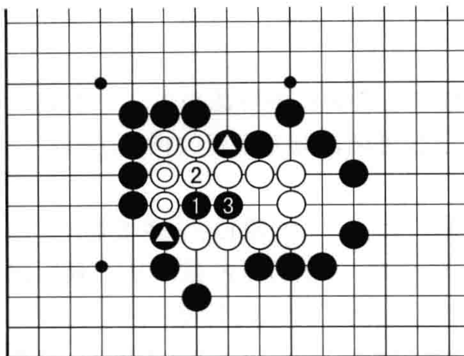


图3-53

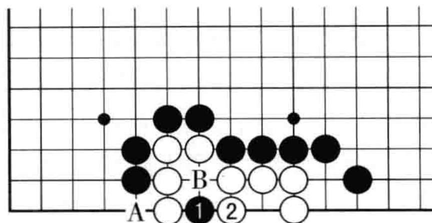


图3-54

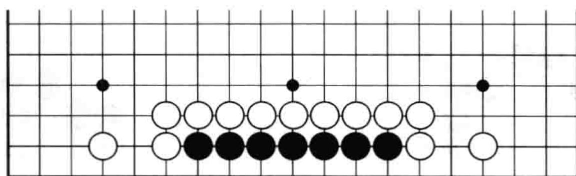
由此可见，外气往往影响一块棋的死活。

二、七死八活

所谓"七"是指七子在第二线连在一起，而且被对方围住逃不出去，只能就地求活，这就有个先后手的问题了，图3-55就是七子黑棋排列在第二线上。

图3-56　白棋先手，白①、③两边扳，是典型的压缩，黑❷、❹后里面成了"直三"，白⑤点，也属于填塞，这样黑死。

图3-57　在黑棋先手时，黑❶立下是扩大眼位，白②扳后黑❸挡，成了"直四"活棋。


图3-55

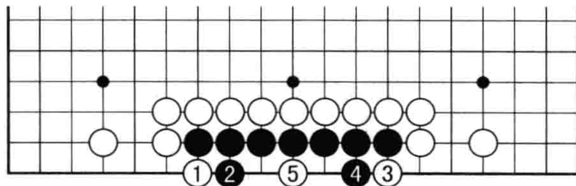


图3-56

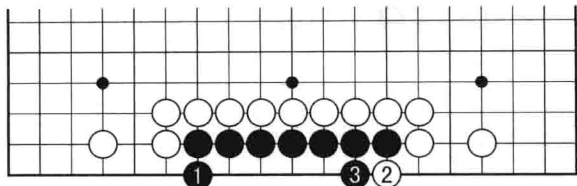


图3-57

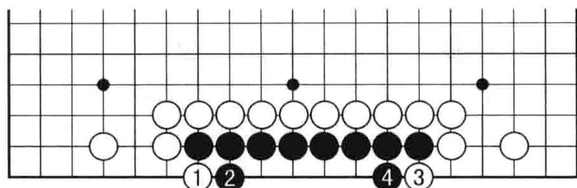


图3-58

所谓“七死”应是：先手活，后手死。

图3-58　白①、③在贴着二线八子时扳，但黑❷、❹挡后，里面成了“直四”活棋。

所以一般称为“七死八活”。

三、断头板六

图3-59虽是“板六”，但由于上下两边有黑▲子将里面白棋卡断，所以叫作“断头板六”，这是一个“先手活，后手死”的棋形，白先时应补一手才成活棋。否则图3-60黑❶点入，白②顶，黑❸长后由于白棋外围气紧，不能在A位打吃黑棋，而黑在必要时可以在A位打吃白棋，这样白棋不活。当然当白有外气时，不必补棋。

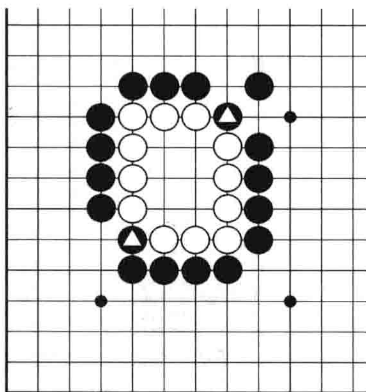


图3-59

图3-60

这一题中要注意的是：黑❸不可长错方向，如在A位长，白可3位打吃成为活棋。

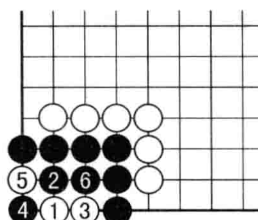
四、盘角板六

“板六”在角上的死活有三种情况。初学者不可看错了。

第一种是有两口以上外气，这种“盘角板六”是活棋。

图3-61　白①点，黑❷顶后白③向右长，黑❹抛入，白⑤提，黑❻可以挤打，因为外面有两口气，这样，白①、③、⑤三子因外面无气，无法接上将被吃，这种吃的方法叫作“胀牯牛”。黑棋活出。其中白③如向左边立下，黑则在2位打即可活。

图3-62　白①改为上面点，黑❷在下面夹，白③立，黑❹打后活棋。白③如向右边长，黑则3位打，仍然活棋。


图3-61

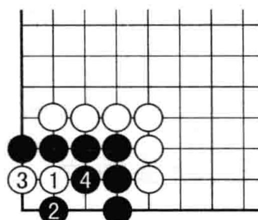

图3-62

图3-63　这个“盘角板六”只有一口外气，那结果怎样呢？

白①点，黑❷顶，白③长入，黑❹抛劫，白⑤提后，由于只有一口外气，黑A位不能入子，形成“胀牯牛”，只好劫争了。

图3-64　白①点错地方，黑❷夹，白③立下后黑❹打，活棋，白③如向右边长，黑即3位打，也可活棋。白不算成功。

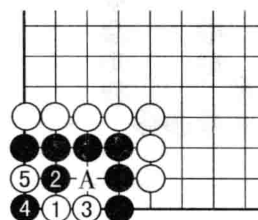


图3-63

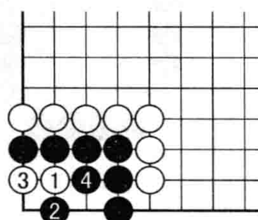

图3-64

图3-65　黑棋没有外气，和上面两题均有不同，白①在上面点，正确！黑❷夹，白③立下，由于黑棋没有外气，A位不能入子，所以黑棋不活。

图3-66　白①点错地方，黑❷顶后至白⑤提，成了劫争，白棋不能满意。

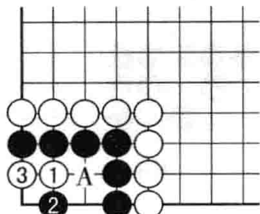


图3-65

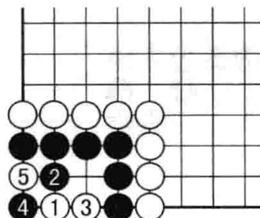


图3-66

初学者千万要注意这三者的区别。

五、盘角板八

在盘角上围了八个交叉点，叫作"盘角板八"。和"板六"一样，在中间或边上是绝对活棋，但在角上且没有外气时就出了问题了。

图3-67　白①点入，要点。黑❷跳下是最妥善的应法，白③冲，防黑做眼，黑❹退回，白⑤、黑❻后白棋先手双活。

图3-68　白①点入时，黑❷不跳而挡，白③扳后由于黑棋没有外气，只有4位抛劫了。

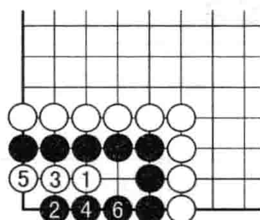


图3-67

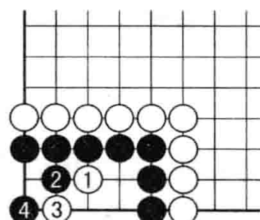
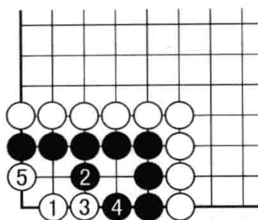


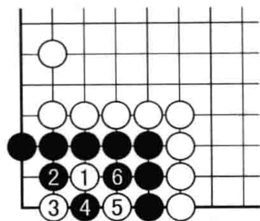
图3-68

图3-69　白①改为在一线点，黑❷曲下，白③冲，黑挡后成了一只眼，白⑤也做一眼，成了有眼双活。白棋比图3-67多得了1/4子，但劫是后手。这个区别初学者应该搞清楚。

图3-70　这个盘角板八有一口外气，这样结果就不一样了，当白③扳时，黑

❹扑入，白⑤提时由于黑有一口外气，可以6位挤打，白棋被吃，黑可活。

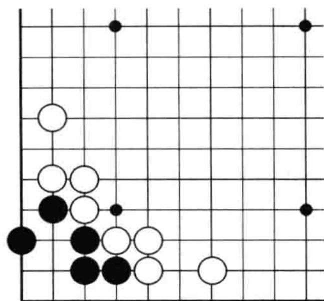

图3-69


图3-70

六、小猪嘴

图3-71的棋形我们叫它“小猪嘴”，此形黑棋如果不补一手则是劫活。

图3-72　白①点入，正确！黑❷当然挡住，白③此时到外面立下，黑❹团，白⑤抛劫，黑❻提劫，要注意的是这是黑棋先手劫。


图3-71

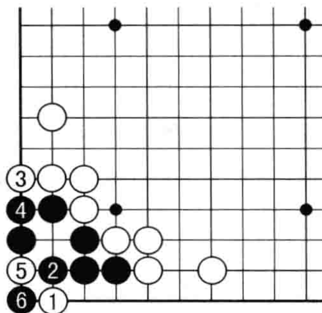
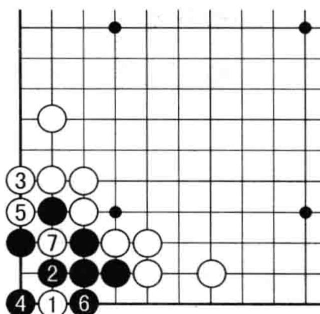

图3-72

图3-73　在上图中白③立时，黑❹到角上抛入，白⑤打时黑❻提子，白⑦提劫，和上图的区别是这里是白棋先手劫，所以以上图为正解。


图3-73

七、大猪嘴

图3-74是所谓“大猪嘴”，围的交叉点虽比“小猪嘴”多，但黑棋如不在A位补一手，却是死棋。

图3-75　白①扳、黑❷打，白③不在A位接，而到里面点，黑❹接上时，白⑤到右边立下，黑❻顶时白⑦扑入，黑❽提，白⑨打，黑死。

图3-76　白③点时黑❹做眼，白⑤仍然立下，以后黑在A位做眼，白即于B位打，黑仍不活。

记清"大猪嘴、扳点立"！就可以杀死"大猪嘴"了。

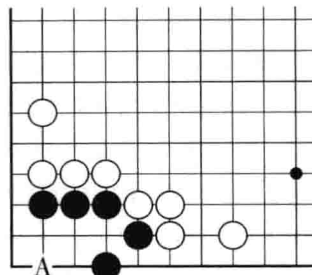


图3-74

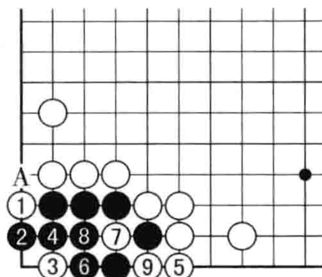


图3-75

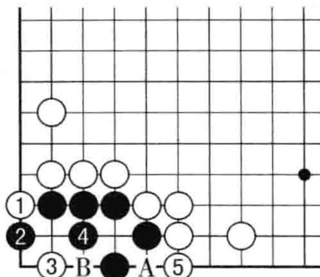


图3-76

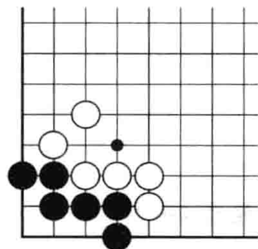
八、盘角曲四

图3-77除了前面讲过的"断头曲四"外，还有一种在棋盘上的"曲四"形状，我们叫它"盘角曲四"。由于在角上有它的特殊性，所以也有可能被对方杀死。

首先要搞清"盘角曲四"的死活情况。

图3-77就是黑棋内部无白子的"盘角曲四"，它外面有两口气，应是活棋。

图3-78　白①点时，黑❷抛入，白③提，由于黑棋有两口外气，所以黑❹可以打，成"胀牯牛"，黑活。


图3-77

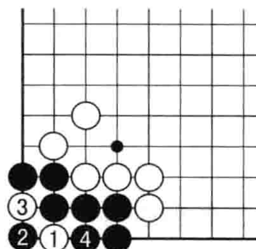


图3-78

图3-79　黑只有一只外气，当白③提子时黑棋不能在A位打，只有打劫求活了，而且是白棋先手劫。

但我们通常指的“盘角曲四”是即将被对方形成“盘角曲四”的棋形。

图3-80　黑棋当然不会去吃白三子，那将形成“直三”，会被白点死。所以看上去是个“双活”。但这是一种假象，要搞清这一问题，首先要明确主动权在白棋手中。白棋随时可以下在A位让黑在B位提四子，这样就成了图3-77那样了，所以白棋完全可以等紧完黑棋外气后再于A位落子，这就成了劫争。再强调一下，这是白棋先手劫，所以在白棋动手之前可以在全盘地域双方划分明确之后，再把盘面上白棋所有可以让黑棋作为劫材的地方补起来。白棋即可于A位落子，形成“盘角曲四”，开始劫争，白提劫后黑棋就无法在盘面上找到劫材。只好看着白棋接上成为“曲三”。所以可见里面黑棋只能坐以待毙。所以说：“盘角曲四，劫尽棋亡。”

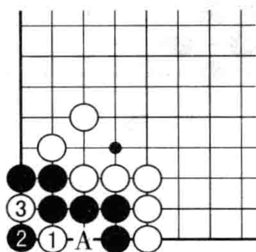


图3-79

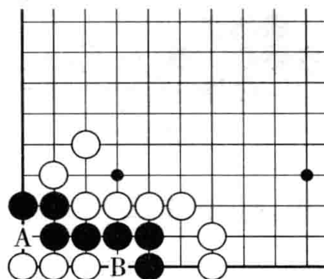
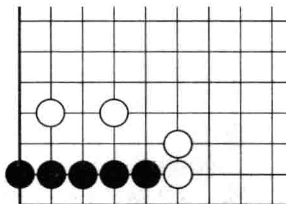


图3-80

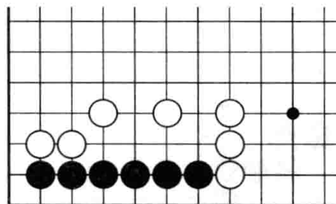
习　　题

习题1　白棋先手可以用压缩方法杀死黑棋。

习题2　白棋要杀死黑棋就产生了一个方向问题了。



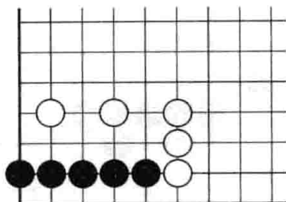
习题1　白先



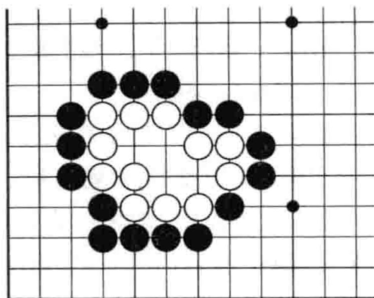
习题2　白先

习题3　黑棋当然用扩大眼位的方法来做活。

习题4　白棋好像是所谓"闪电四",但有缺陷,不补的话被黑棋先手仍不能活棋。



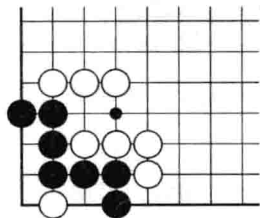
习题3　黑先



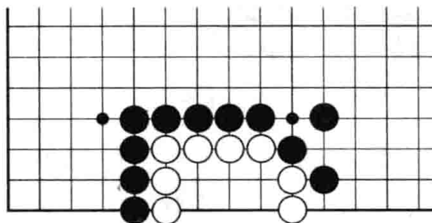
习题4　黑先

习题5　黑棋角上眼位好像很丰富,但白仍有机可乘,用特殊手段杀死这块棋。

习题6　虽是"板六",但还有缺陷,只要黑棋找对地方,白不活。



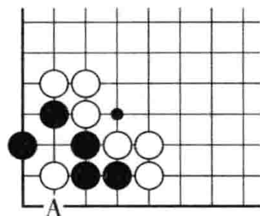
习题5　白先



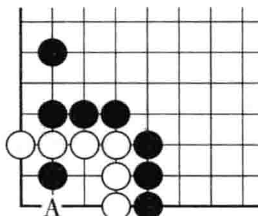
习题6　黑先

习题7　这是"小猪嘴",白棋本应在A位点,成为劫杀,但却点错了地方。结果怎样?

习题8　"盘角板六"有一口外气,黑本应点在A位,成为劫争,现在点错地方了,白棋能活。

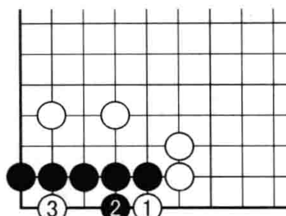


习题7　黑先



习题8　白先

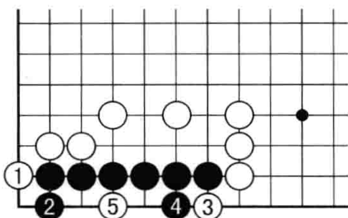
答　案

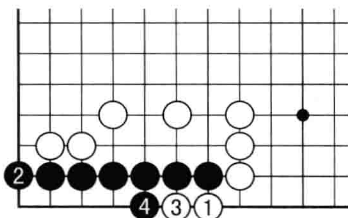

习题1　白先黑死

习题1　白①扳，是压缩黑棋，黑❷打，里面成了“直三”，白③点入，黑死。

习题2-1正解图　白①在角上扳，方向正确，黑❷立下，白③扳，压缩黑棋，黑❹打后，白⑤点入，黑死。

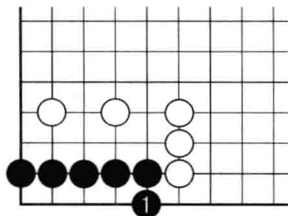
习题2-2参考图　白①在右边向里面扳入是方向性错误，黑❷在角上立下，白③再向里长，黑❹打后成了“直四”，活棋。

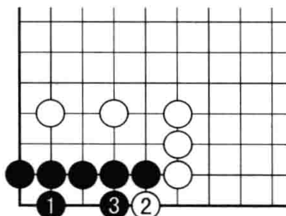

习题2-1　白先黑死


习题2-2　参考图

习题3-1正解图　显而易见，黑❶立下后角上成了“直四”，活棋。

习题3-2参考图　黑❶在角上先做一只眼，白②扳时黑❸打，黑棋也活。

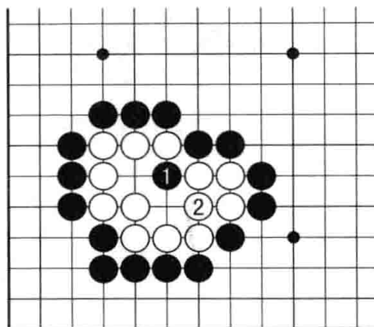

习题3-1　黑先活


习题3-2　参考图

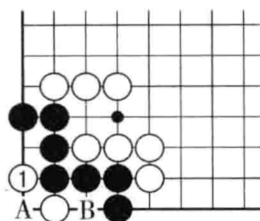
这里要向初学者交代一个问题，就是围棋是以全局围得交叉点的多少来定胜负的。而围得一个交叉点，我们称之为一“目”，那么习题3-1围得了四“目”地，而习题3-2只围得了两目，也就是说少围了一个交叉点，亏了一目。所以以习题3-1为正应。

习题4　这是一个“断头曲四”，黑❶打，白棋已死，白②接完全是废棋了。

习题5　白①扳，这就是实战中的“盘角曲四”。也就是说，黑棋已无法做活了，但白棋可以在把外气紧上之后，再补尽劫材，这时在A位接上，再B位送吃，就成了“盘角曲四”了。当然在实战中不必这样做，只要在局终时提去就行。



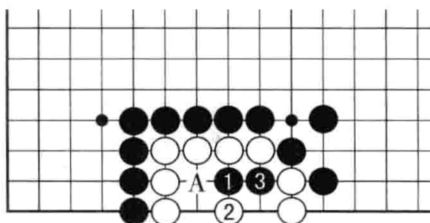
习题4



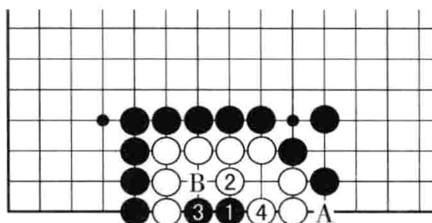
习题5　白先黑死

习题6-1正解图　这是“断头板六”，黑❶点，方向正确，白②夹，黑❸顶后由于白棋没有外气，A位不能入子，只有等死！黑❸不能在A位顶，因为白3位接上后即成活棋。

习题6-2参考图　黑❶点错地方，白②顶，黑❸长，白④打后黑如A位打，白B位提子，即成活棋，黑❸如在4位顶，白即3位打，仍可做活。



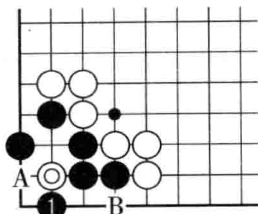
习题6-1　黑先白死



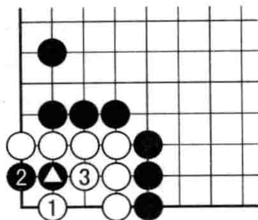
习题6-2　参考图

习题7　这是“小猪嘴”，白◎点错地方，黑❶扳后即成活棋了。这是多做眼位的一个典型。以后白如A位立，黑即B位立下，可活；白如B位扳，黑即A位打，也活。这叫作“三眼两做”，初学者不可不知。

习题8　白棋“盘角板六”只有一口外气，黑应点在1位是劫争，现在黑▲点错地方了，白棋即于1位夹，黑❷立下，由于白外有一口气可于3位打吃黑两子，成为活棋。



习题7　黑先活



习题8　白先活

《谢安传》　玄等既破坚，有驿书至，安方对客围棋，看书既，竟便摄放床上，了无喜色，棋如故。客问之，徐答云："小儿辈遂已破贼。"即罢还内，过门限，心喜甚，不觉屐齿之折。

译文：当谢玄等人在淝水大破苻坚后，就由驿站传书给谢安报捷。谢安正在和客人下围棋，他看完书信后，随手放在床上，面部毫无喜悦的表情，照样下着围棋，客人问他，他慢慢地回答道："我的晚辈谢玄他们已经将苻坚大军全部击溃了。"等下完棋后回到内室，路过门槛时，由于心中过度高兴而把穿的木头制的鞋都碰断了。

第四节　初级死活集解

为了让初学围棋者对死活有清楚的认识，本节选择了一些在实战中经常可以遇到的死活题，每题有正解、失败和参考图，并做了详尽解说，希望初学者能认真地做一下，可以理解死活的棋理。

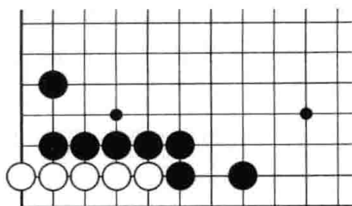
为了方便做题者，所有题目均为黑棋先手。

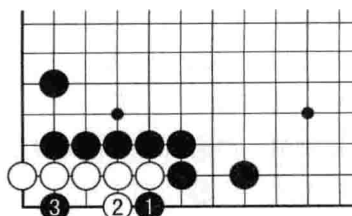
第1题　角上二线五子白棋，后手是无法做活的，黑棋将从何处下手？

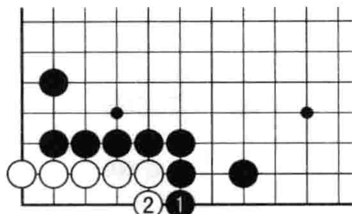
正解图　黑❶扳入是典型的压缩法，白②挡后里面白棋成了"直三"，黑❸点入，白棋已死。

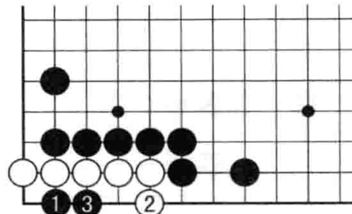
失败图　黑❶不扳而立下，白②挡住后，里面成了"直四"活棋，黑棋明显失败。

参考图　黑❶先在里面点，白②立下成了"直四"，黑❸再长一手，白也不活，这是填塞法。但不如正解图干脆。所以杀棋时先考虑压缩法，再考虑填塞法。


第1题


正解图


失败图

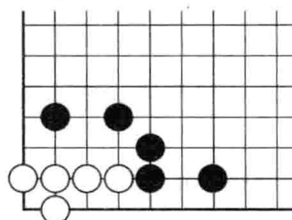

参考图

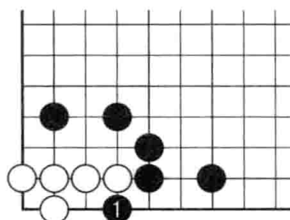
第2题 左角白棋有一只“铁眼”,黑棋的目的是不要让白棋做出另一只眼来。

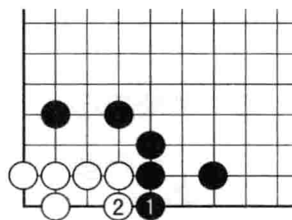
正解图 黑❶扳入,白棋即已不可能再做出眼来了,死棋。

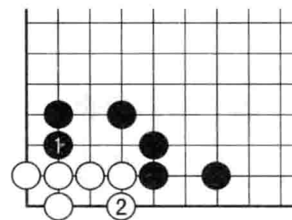
失败图 黑❶立下,不去压缩白棋眼位,白②挡住后即成了另一只眼位,活棋。

参考图 黑❶到上面紧白棋的外气,方向失误,脱离了主要战场,白②立下,活棋。


第2题


正解图


失败图

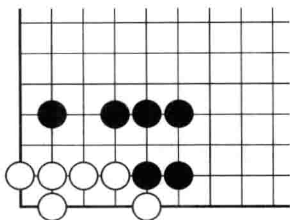

参考图

第3题　角上白棋有一只“铁眼”了，黑棋的任务是破坏右边白棋的眼位。

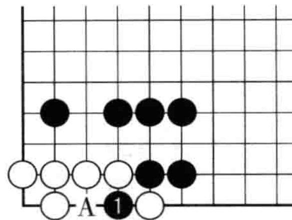
正解图　黑❶“扑”入一子，白棋就无法再做出一只眼来了。白棋即使在A位提也是一只“假眼”，不活。

失败图　黑❶在外面打，白②接上后又成了另一只眼位，活棋，黑棋失败。

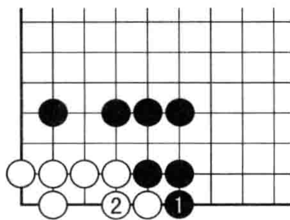
参考图　黑❶扑错了地方，白棋反而活了。白棋不用再提这一子了，而可脱先他投。等黑A位打时再B位提黑❶一子，仍是活棋。



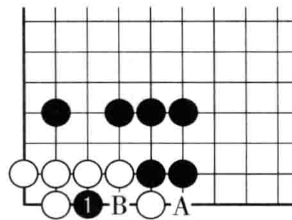
第3题



正解图



失败图



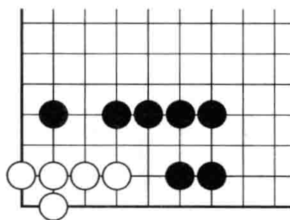
参考图

第4题　通过前两题的杀法，如何在本题中结合运用呢？

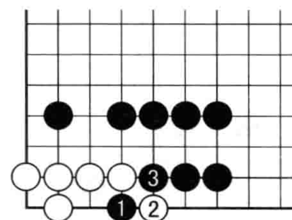
正解图　黑❶托入是白棋做眼的地方，正中要害。白②打、黑❸挤入后白成假眼，不活。

失败图　黑❶在外面挡，白②立下后即成活棋，黑棋明显失败。

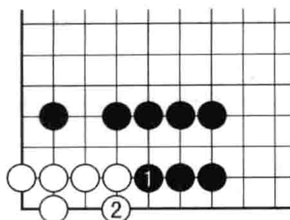
参考图　黑❶托时白②退，黑❸也随之退出，白棋仍是死棋。

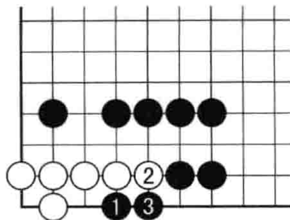


第4题



正解图


失败图

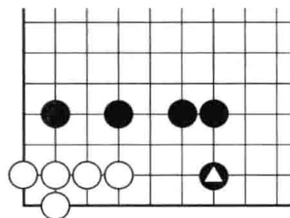

参考图

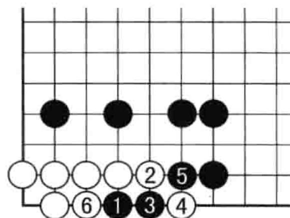
第5题 黑△一子和白棋相隔两路，只要懂了前三题就可杀死这块白棋。

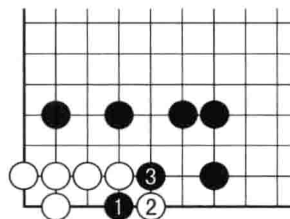
正解图 黑❶托入仍是要点，白②退，黑❸也随之退回，白④打时黑❺挤，白⑥虽提得两子黑棋，但黑❼扑入后白仍做不出两只眼来。黑❶若下在任何其他位置，而被白下到1位，白即成活棋了。

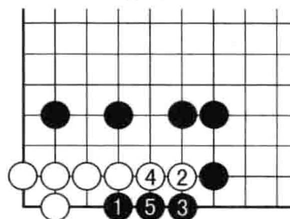
变化图 黑❶托时白②打，黑即3位挤打，白不能活棋。

参考图 黑❶托时白②跳，黑❸也跳渡过，白④接上后黑❺也接上，白棋仍不行。


第5题


正解图
❼=❸


变化图

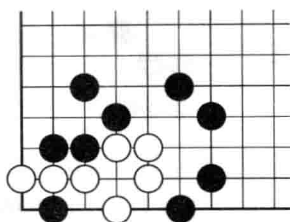

参考图

第6题 白棋角上是“直三”，但被黑棋已经点了一手棋，只能算是一只眼。黑棋只要破坏掉白棋另一只眼即可杀死白棋。

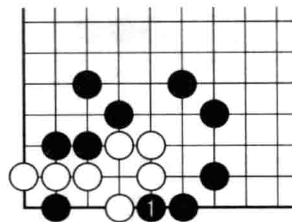
正解图 黑❶在右边一路挤入，这也是压缩法之一，这样白棋右边一只眼成了假眼，白不活。

失败图　黑❶到上面紧气，是脱离了主要目的，也是行棋方向的失误，被白②接上后已成活棋。

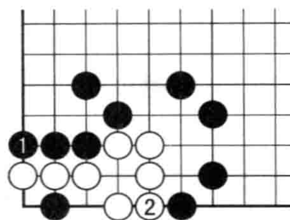
参考图　黑到里面填塞是方法失误，白②是死活要点，接上后仍然活棋了。



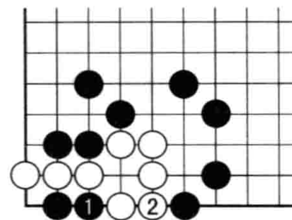
第6题



正解图



失败图



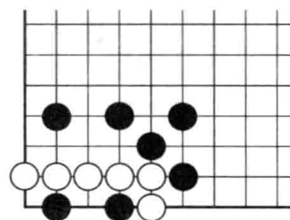
参考图

第7题　白棋的外围已很严密了，不存在被黑棋压缩的问题。

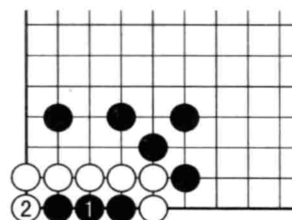
正解图　黑❶接上是典型的“填塞法”，白②提黑三子后仅成了“直三”，黑❸点入后，白即不活。

失败图　黑❶到外面紧气，白②提子后即成活棋，黑失败。

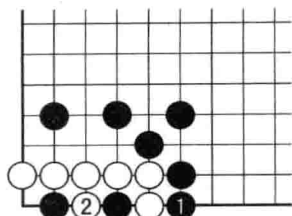
参考图　黑❶也是“填塞”，但方向错误，反而让白棋活了，成了“胀牯牛”。白棋可脱先他投，等黑棋在紧外气剩一口气时，再于A位提三子即可。



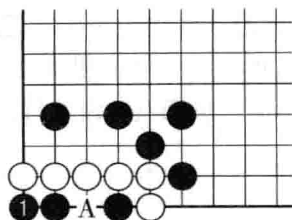
第7题



正解图
❸=❶



失败图



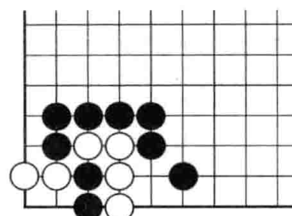
参考图

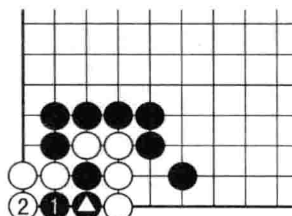
第8题　白棋虽然围地不大，但是里面含有两子黑棋，黑棋还可以杀死白棋吗？

正解图　黑❶曲，多送一子，妙手！这就是“填塞法”，白②提取黑三子后，成了“曲三”，黑❸再点入，白不活。

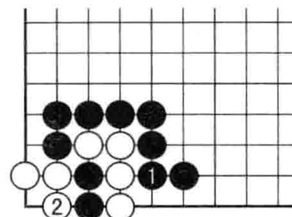
失败图　黑❶到右边紧白气，是方向失误，白②提黑二子，白棋活了。

参考图　黑❶到上面紧气也是失误，白②提两黑子后，白棋仍然活。

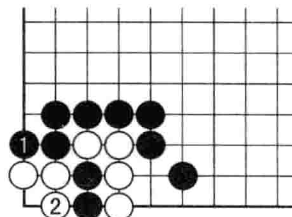

第8题



正解图
❸=▲



失败图



参考图

第9题　黑棋已有▲两子伸向白棋内部，那应用什么方法才能杀死白棋呢？

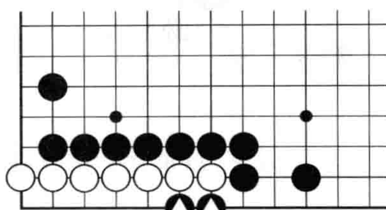
正解图　黑❶在里面点，采取填塞法，正确！白②打时黑棋成了“直四”，黑❸长，白④提黑两子，黑❺扑入后，白不活。

失败图　黑❶用压缩法，白②打时里面是“直三”，所以黑❸点，白④提得黑

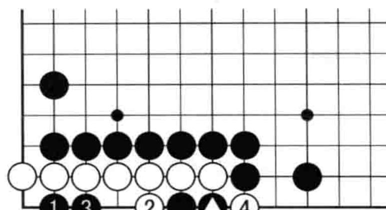
棋三子，黑❺虽然扑入，但白于▢位提黑子后就成了一只眼，可以活棋了。

在这里一定要记住：提对方三子可成一眼，这在以后做活时经常用到。

参考图　黑❶点时白②打，黑❸再长入，这叫"次序"。白活。

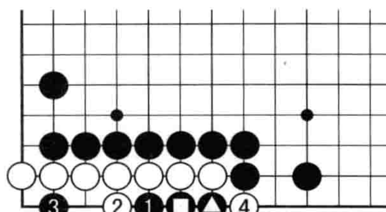


第9题



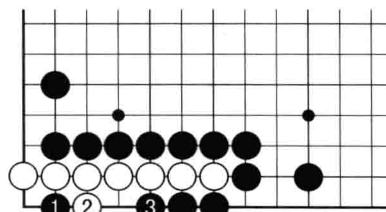
正解图

❺=▲



失败图

❺=▲　⑥=▢



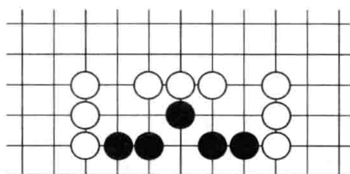
参考图

第10题　这是一道黑先要做活的题目，要用什么方法才行呢？

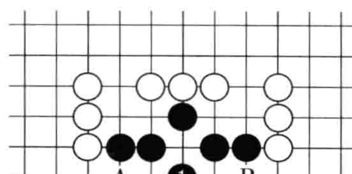
正解图　黑❶下在正中间，这叫"两边同形走中间"，这样中间已形成一个眼位，而下面如白A位扳，黑可B位立做一眼；白如B位扳，黑可A位做一只眼，都可活棋，这是典型的多做眼位的下法，所谓"三眼两做"。

失败图　黑❶在边上立下，里面成了"丁四"形，白②点下后，黑不活。

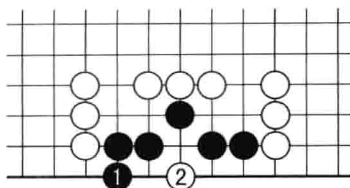
参考图　黑❶到外面下棋，是不懂得死活了，白②点后，黑死。



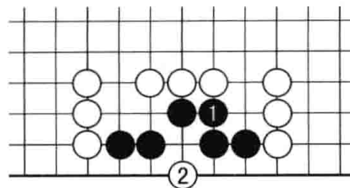
第10题



正解图



失败图



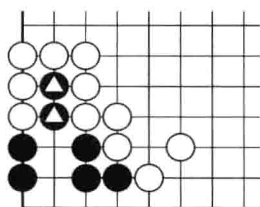
参考图

第11题 黑▲两子在被打吃，但黑棋的任务是做活，而不是不让白吃两子。

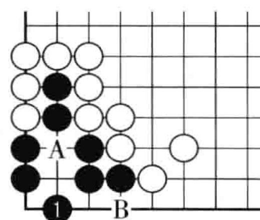
正解图 黑❶在一线虎，先保证了角上一只眼，以后A、B两点必得一点，可成另一只眼而活棋，这是“三眼两做”。

失败图 黑棋舍不得两子而接上，被白②点后反而全军覆没。

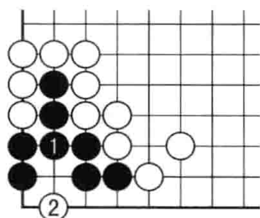
参考图 黑❶到右边立下，以为是扩大眼位，但不对，白②点后也不活。



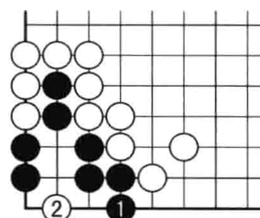
第11题



正解图



失败图



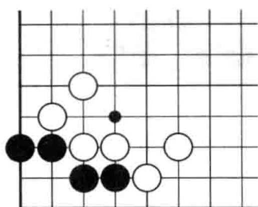
参考图

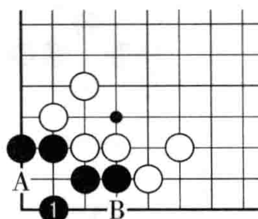
第12题 黑棋角部所围地域并不大，但仍可做活。

正解图 黑❶虎，这样就形成了“三眼两做”，以后A、B两点必得一点，可以做活。

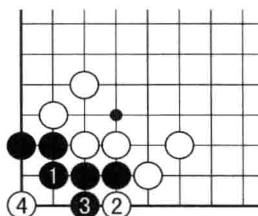
失败图 黑❶接上是为了补断头，胆子太小了，被白②、黑❸后成了“曲三”，白④点后，黑棋不活。

参考图 黑❶立下以为是扩大眼位，其实里面成了"刀把五"，白②点，黑❸接，白④长后，黑棋呜呼哀哉了！

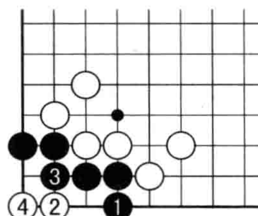

第12题



正解图



失败图



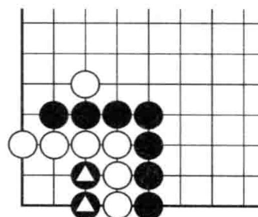
参考图

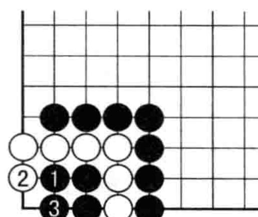
第13题 白棋只有一口外气，黑▲两子就可以发挥"填塞"作用了。

正解图 黑❶曲，白②打时黑❸团，白如吃黑四子，成为"方块四"，白死。这是堵塞的具体运用。

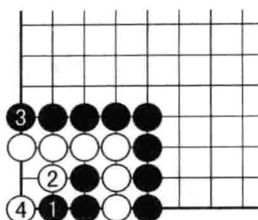
失败图 黑❶在一线曲，方向不对，白②打后，黑❸在外面打，白④提子，白活。

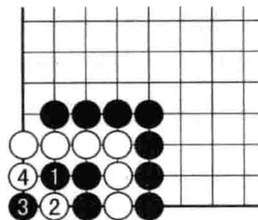
参考图 当白有两口以上外气时，黑❶曲，白②可以扑入，黑❸提后白④挤入打，是"胀牯牛"，白棋活。


第13题



正解图


失败图

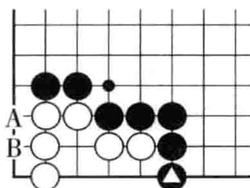

参考图

第14题 白棋在左边已有了一个眼位，因为黑如A位扳，白在B位挡即可成一眼，所以关键是黑棋如何破坏右边白棋的眼位。这全要靠黑棋立到一线的△一子。这个位置的子叫作“硬腿”或“硬脚”，它是杀棋中的重要条件之一，初学者要学会运用。

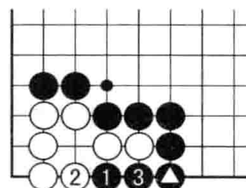
正解图 黑棋利用△一子跳入，白3位不能入子，只有在2位打，黑❸接上后，白成假眼，不活。

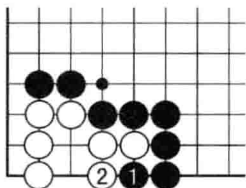
失败图 黑❶随手一冲，白②挡住，已成一眼，白棋活。

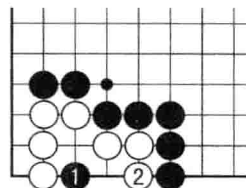
参考图 黑采取点的杀棋方法，更是错误，白②挡后反而成了一只大眼。初学者要明确这不是“曲三”被点，因为白棋左边还会有一只眼，所以是活棋。



第14题


正解图


失败图

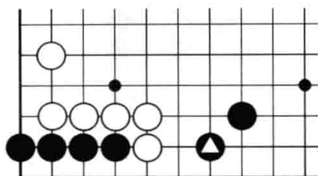

参考图

第15题 角上仅四子黑棋沿二线，一般来说是无法做活的，但在有△一子黑棋外援时，则有可能做活了。

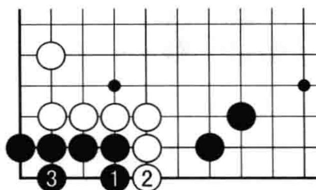
正解图 黑❶立下成了“直三”，白②挡住，阻止黑棋渡过，黑❸做活。

失败图　黑先在角上做一只眼，但被白②扳后，黑棋无法再做活了。

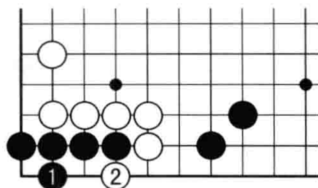
参考图　黑❶立下时白②点，不让黑棋做活，但是过分之着，黑❸曲，白④挡又过分，黑❺打后黑已逸出。



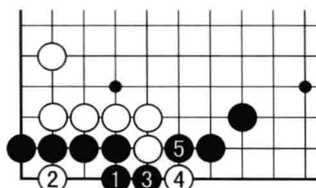
第15题



正解图



失败图



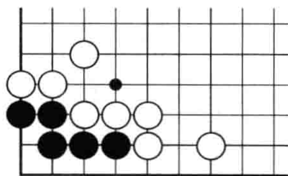
参考图

第16题　此形黑棋在做活时千万不要贪心，因为黑棋没有外气，所以要注意这一点。

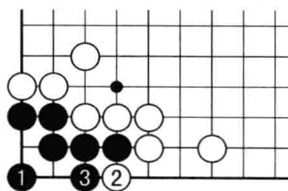
正解图　黑❶老老实实到角上做活，是正着，白②扳后黑❸挡，成活棋。

失败图　黑❶是为了扩大眼位，而且成了“曲四”，但由于角上有它的特殊性，加上没有外气，白②点入，黑❸只好抛入，白④提后成劫争。

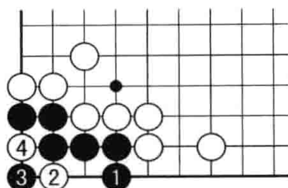
参考图　本图比原题多了A位一口气，所以当白④提时黑❺可以挤入打白两子，形成“胀牯牛”，黑可吃去白②、④两子，成为活棋。



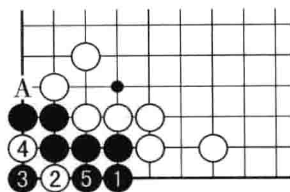
第16题



正解图



失败图



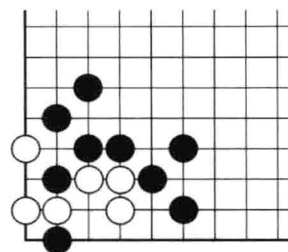
参考图

第17题 有两子黑棋在白棋内部，随时有被吃掉的可能，那应救哪一个子呢？还是全部杀死白棋呢？

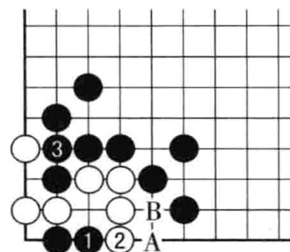
正解图 黑❶先长下面一子，白②挡，黑❸再接上面一子，白死。白②如在3位吃黑一子，黑即下2位，白A、黑B后，白仍不活。

失败图 黑❶先接上面一子，白②打，黑❸尖时白④接，白棋已活。

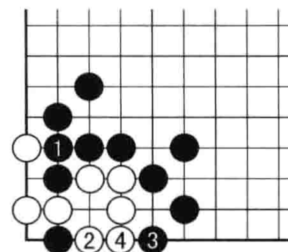
参考图 黑❶在右边尖，企图压缩白棋，白②挡，成“曲四”，黑❸长，但白④到上面吃黑一子仍然可以活棋。



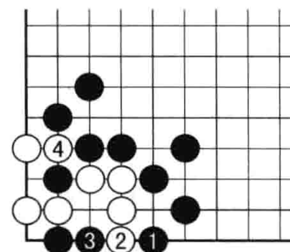
第17题



正解图



失败图



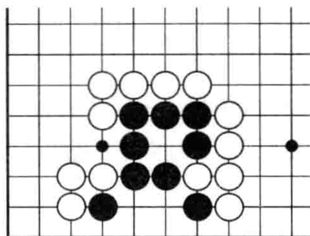
参考图

第18题 上面黑棋有一只“铁眼”，怎样才能在下面做出一只眼位来？要求是净活。

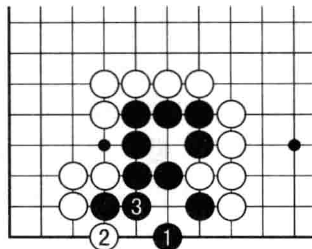
正解图　黑❶在一线虎，正着，白②打，黑❸接上后，下面已形成了一只眼，净活。

失败图　黑❶接上，白②打后黑❸只有反打，白④提，成劫活。以后当黑△位提时，白A位接上是一个本身劫材，黑只有B位立，白在4位提，仍是劫争，初学者要学会：打劫时找劫材要先找本身劫材，再找小一些的劫材，最后才找大一点的劫材。

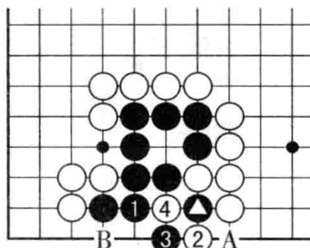
参考图　当黑❶虎时白②改为在里面打，黑❸立下，白④打时黑❺正好接上，成了一只眼位，白棋反而亏了一目。



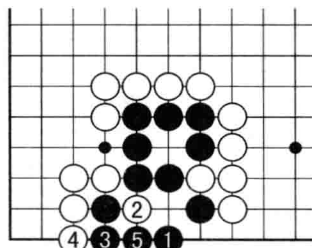
第18题



正解图



失败图



参考图

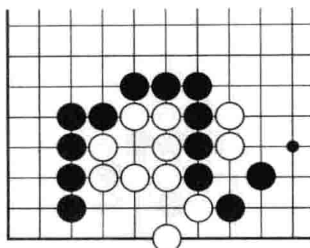
第19题　要求黑棋破坏边上白棋的眼位，这是一种基本的破眼方法，初学者要认真理解和掌握。

正解图　黑❶尖，好手！白②顶时黑❸到右边一线立下形成"硬腿"，妙！白④打，黑❺扑入，白⑥无法在7位接，只有提，黑❼挤入打，白成了假眼，不活。

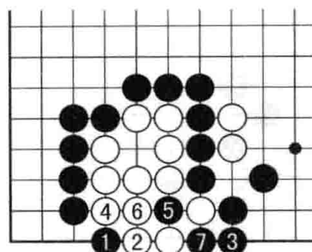
这先尖，后立，再扑三手，一气呵成，初学者慢慢领会！

失败图　黑❶曲，向白棋冲，是随手的一手棋，白②只一挡即成活棋了。

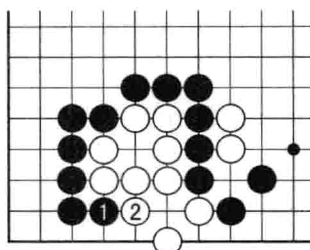
参考图　正解图中黑❸立时白④挡住，黑❺立刻挖入，同时打白四子，白⑥只有接上，黑❼也接，白死。



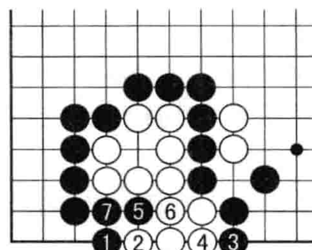
第19题



正解图



失败图



参考图

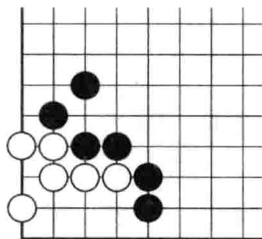
第20题　白已有一只眼位，要求黑棋不让它再做出另一只眼位来。

压缩方法有多种，如冲、扳、挤、大飞、小飞等，要视情况而用之。

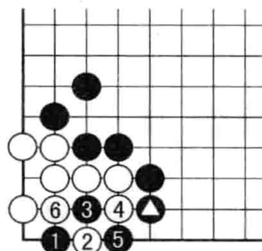
正解图　黑❶大飞是利用黑▲一子的立下，好手！白②靠下是最顽强的抵抗，黑❸打，白④挤打，黑❺提，白⑥再打，黑❼接上，白已不活。

失败图　黑❶小飞压缩是没有充分利用黑▲一子。白②尖顶时白棋已经在角上做成一只眼位了。黑❸上挺时白④冲，黑❺应一手，白已经先手活了。

参考图　黑❶跳入也不行，白②冲入，黑❸渡过。白④尖，黑A位不能入子，即使黑B位接上，黑仍不能在A位入子，所以白已活棋。

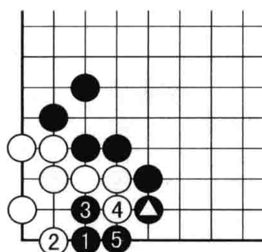


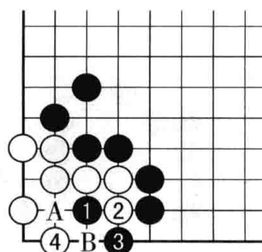
第20题



正解图

❼=②


失败图

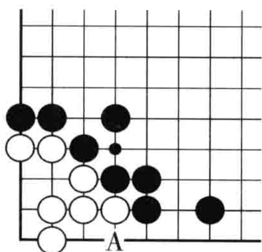

参考图

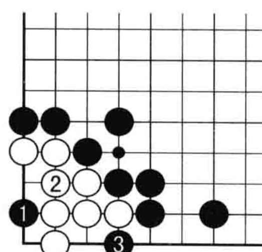
第21题 白棋左边是“曲四”形，而且在A位还可随时做出眼来，但仍有机可乘，黑棋先手还可以杀死这块白棋的。

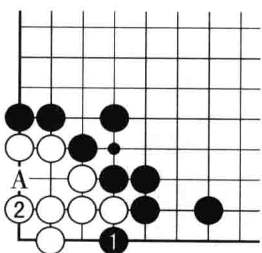
正解图 黑❶托，妙！白②为防止黑棋在此倒扑白棋两子，只有接上，黑❸再于下面扳，白死。

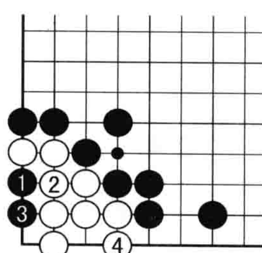
失败图 黑❶扳，先破坏下面一只眼，过急！白②到左边立下或A位曲均可活棋。

参考图 黑❶简单地把白棋看成“盘角曲四”，白②接，黑❸过分，白④做活，黑❸如在4位扳，白即3位提黑❶一子，仍可活棋。


第21题


正解图


失败图

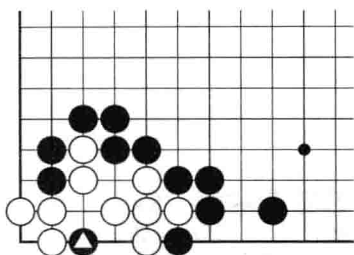

参考图

第22题　白棋角上已有一只“铁眼”，破坏白棋右边眼位是黑棋的目标。如何利用黑▲一子是关键。

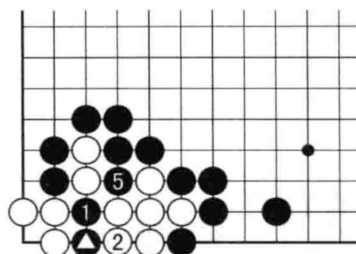
正解图　黑❶长入，多送一子，好手！因为气紧，白②不能在5位接，只有提黑二子，黑❸再扑入，白④提，黑❺再挤入，白成假眼，不活。

失败图　黑❶紧气，打吃白两子，随手！白②接上后已活。

参考图　当白棋A位有一口气时，白棋不会被杀死，因为黑❶时白可2位接上而活棋。

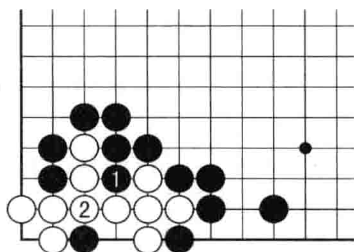


第22题

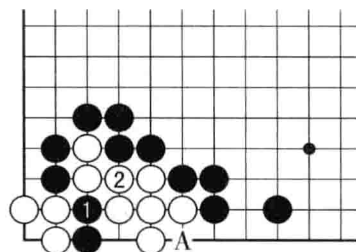


正解图

❸=❶　④=▲



失败图



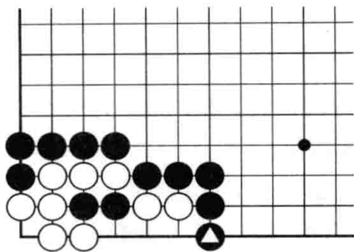
参考图

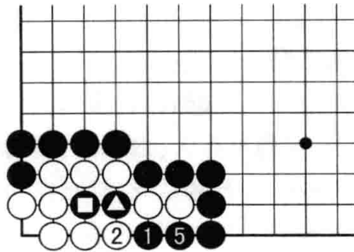
第23题　黑棋要运用▲一子“硬腿”的功能，并配合里面两子黑棋就可杀死白棋。

正解图　黑❶到左边扳打，正确！白②只有提两子黑棋，黑❸再扑入，白④提后黑❺接上，白死！

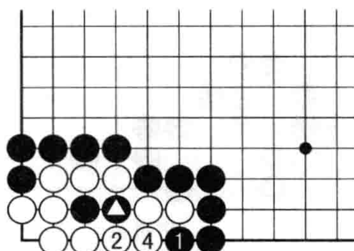
失败图　黑❶在右边冲，随手！白②提黑两子，黑❸扑时白④不提而接上，活棋；黑❸如改为4位打，白即于▲位接上，也活棋。

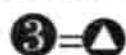
参考图　白棋如A位有一口气，则题中的扑不成立，当黑❸扑时，白可4位提黑❶一子成为活棋。初学者一定要注意根据外气的多少来决定杀棋方法。

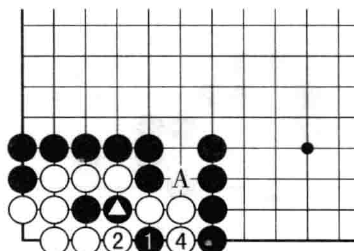

第23题


正解图




失败图





参考图

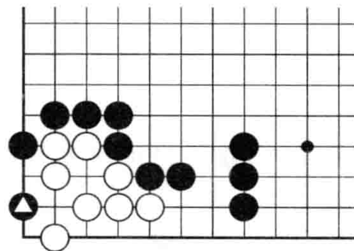


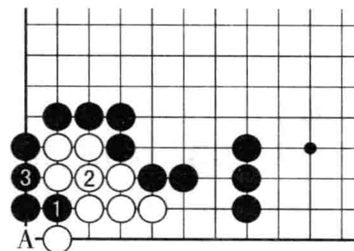
第24题 白棋好像眼位很充足，但黑▲一子潜伏在内，可利用角上的特殊性，不让白棋做出两眼来活棋。

正解图 黑❶挤入，妙手！这样白3位和A位都不能入子，也就是所谓的“金鸡独立”。白②接上，黑❸接回两子后，白连一只眼也没有了。

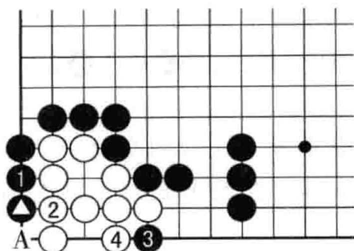
失败图 黑❶先接回▲一子，白②接上，黑❸托，白④打就可活了。

参考图 黑❶先在右边托，白②接上先保证了中间一只眼，以后A、B两处必得一处成一眼，这是“三眼两做”，活棋。

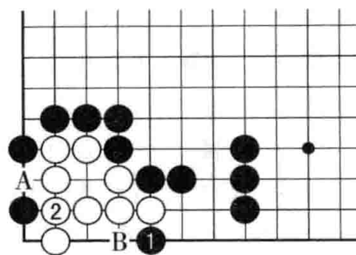

第24题



正解图



失败图



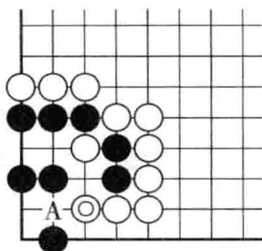
参考图

第25题 白棋◎一子马上可以吃去黑棋右边两子，又可冲击下面黑棋A位的眼位，黑棋只要能看清做两眼的可能，舍子保活就可做活。

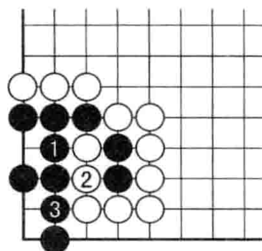
正解图 其实这也是“三眼两做”。黑❶舍弃右边两子，正确！白②提黑两子，黑❸到角上再做一只眼，活棋。白②如改为3位冲，黑即于2位提白一子，也可活。

失败图 黑❶舍不得两子，接上，小气！白②长出后，要打吃上面三子黑棋，黑❸无奈只有提白两子，白④到下面冲入，黑不活。

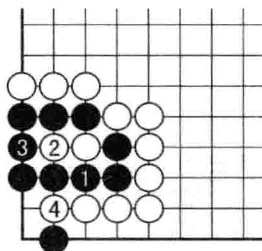
参考图 黑❶先接，角上成眼，想等白提掉黑两子时再做一眼，但这只是一厢情愿，白②先打一手，再于4位接上，黑死。



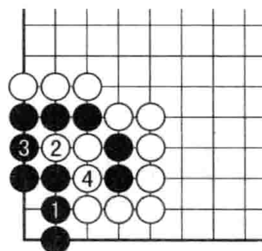
第25题



正解图



失败图



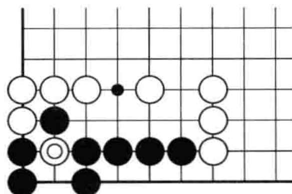
参考图

第26题 白棋在里面扑入，企图破坏左边黑棋眼位，有相当的迷惑性。

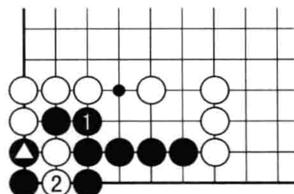
正解图 黑❶接上是正应，白②提去角上两个黑子，黑❸再于▲位扑吃下面两子白棋即活出。

失败图 黑❶随手提去白一子，白②打后成假眼，黑已无法做活了。

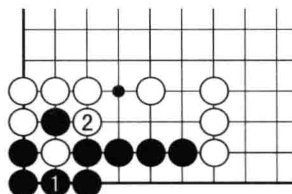
参考图 这是黑棋不懂得下面即使白在1位扳，黑A位打仍是一只眼，而在1位立下，白②提黑子后黑当然不活。



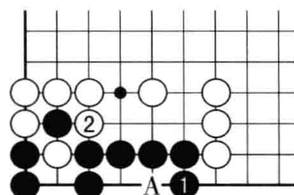
第26题



正解图
❸=▲



失败图



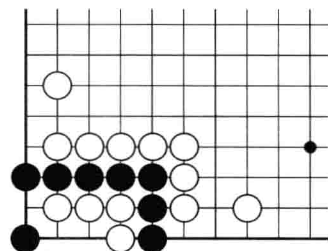
参考图

第27题 不要以为吃了中间白棋，黑棋就活了，要防止白棋用"堵塞法"来杀死黑棋。

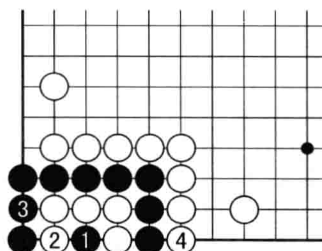
正解图 黑❶送入一子，出乎意料的妙手，等白②提时黑❸打，至黑❺，黑棋活。白②如直接在4位落子，黑仍3位接上，也是活棋。

失败图 黑❶挤入，白②团，黑❸提，结果成了"刀把五"，白④点后，黑死。

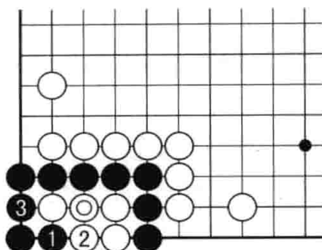
参考图 黑❶接回一子，白②用"堵塞"法，形成"刀把五"，黑即不活。



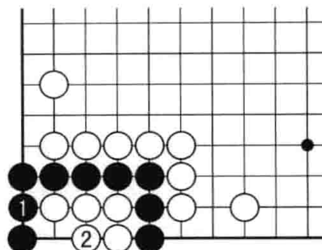
第27题



正解图
❺=❶



失败图
④=◎



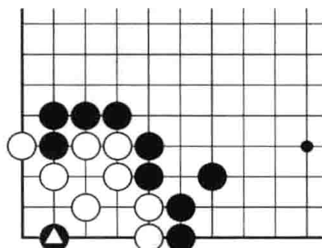
参考图

第28题 白棋看上去好像眼位很丰富,但外气太紧,内有黑△一子在潜伏,当然有问题了。

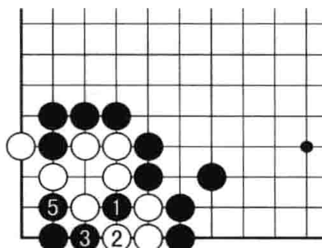
正解图 黑❶扑入是"双打",白不得不提,黑❸挤入打,白④接上,黑❺再打,这就是"滚打包收"。白棋不活。

失败图 黑❶不扑而直接长入,白②接上,黑❸曲,卡住白棋眼位,白④扳,黑❺打,白⑥接上后,角上成了双活。黑棋不成功。

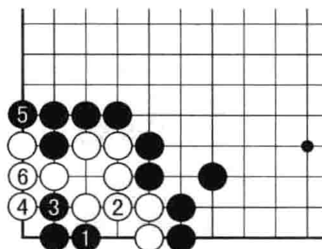
参考图 黑❶上挺,更错,白②立下后,白棋已经活了。



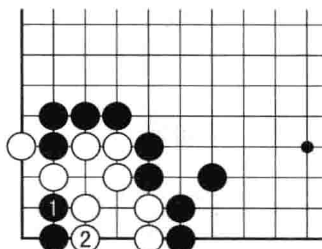
第28题



正解图
④=❶



失败图



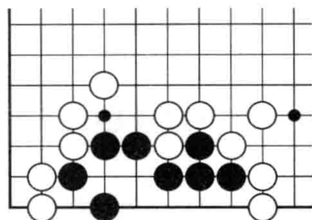
参考图

第29题　黑棋围了不少交叉点，但要做活也不能掉以轻心，否则会不活。

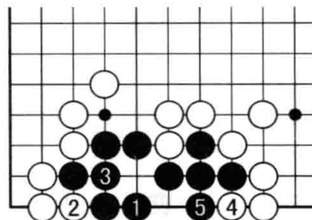
正解图　黑❶在一线上平一手是正解，白②打，黑❸接上，白④冲，黑❺挡，黑棋净活。

失败图　黑❶立下，以为是在扩大眼位，白②潜入，好手！黑❸顶时白④扑入，黑❺提，白⑥打，黑不活。黑❸如在4位接，成了“曲四”，白即3位长入，黑仍不活。

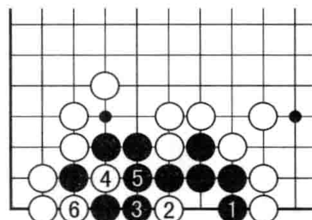
参考图　黑❶团，白②挤入破眼，黑❸立下，白④点，黑不活。



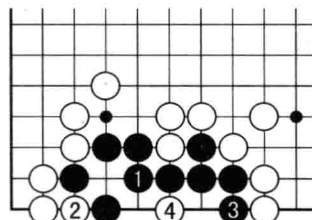
第29题



正解图



失败图



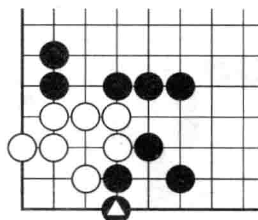
参考图

第30题　黑棋要能运用黑▲一子“硬腿”来消灭白棋眼位。

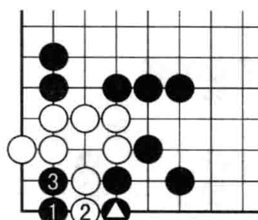
正解图　黑❶跳入，是依赖黑▲一子，白②挡下阻渡，黑❸上长打白两子，白棋如接上，则无法再做活了。

失败图　黑❶随手一冲，白②挡后，白棋已经活了。

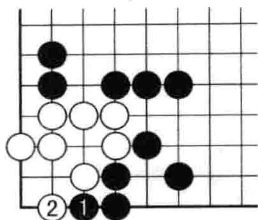
参考图　黑❶跳入时白②团眼，黑❸即连回黑❶一子，白棋仍不活。



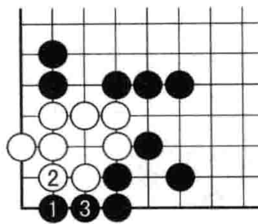
第30题



正解图



失败图



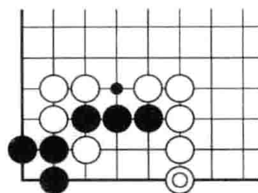
参考图

第31题 黑棋角上有一只“铁眼”,如何在右边做出另一只眼来是关键。但要提防白◎一子“硬腿”。

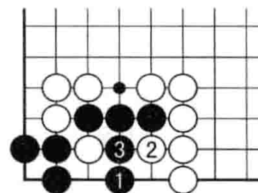
正解图 黑❶跳下,是所谓枷吃白一子,黑活。白②冲只能做劫材用,黑❸一挡即可。

失败图 黑❶打吃白一子,白依仗着◎一子在2位托,黑❸虽提白一子,但白④退回之后,右边一只眼是假眼,不活。

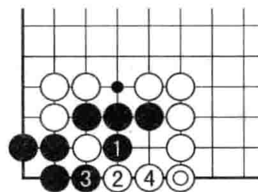
参考图 黑❶扩大自己,但白②冲后黑❸挡,白④在外面打,黑四子接不归,更不行了。



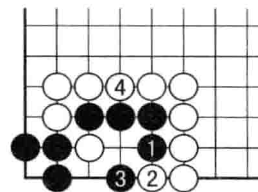
第31题



正解图



失败图

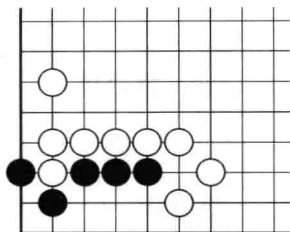


参考图

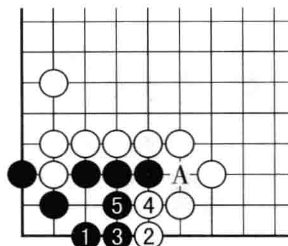
第32题 此形与上形很相似,但也有区别,初学者要仔细分别。

正解图 黑❶尖,可以确保角上一只眼位,白②尖,黑❸顶住后已经在右边成了一只眼。白④如改为5位挖,由于黑A位还有一口气,黑可4位打,仍是活棋。

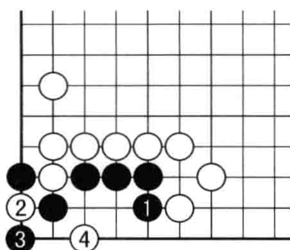
失败图 黑❶挡,是想扩大眼位,但白②扑、黑❸提后,黑里面成了“刀把五”,白④点,黑死!



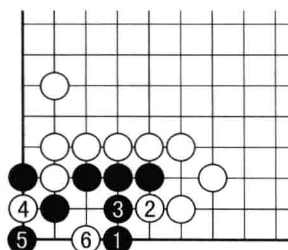
第32题



正解图



失败图



参考图

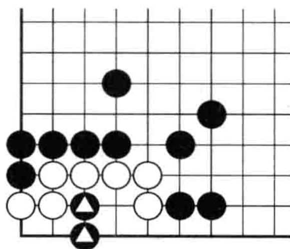
参考图　黑❶按上一题方法跳下，但白②冲、白④扑，黑❺提后，黑棋成了“曲三”，白⑥点，黑死。

第33题　如何用“堵塞法”杀死白棋？

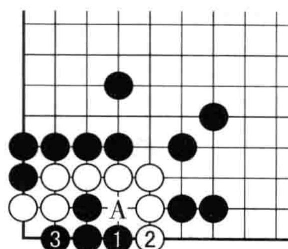
正解图　黑❶先向外曲，方向正确。白②只有挡住，防黑逃出，黑❸再向里曲一手，白已无法做活，因为黑在必要时可在A位再填一子，形成“刀把五”。

失败图　黑❶先向角部曲，白②尖顶，黑❸立下，白④团，成了双活，也就是黑棋失败了。

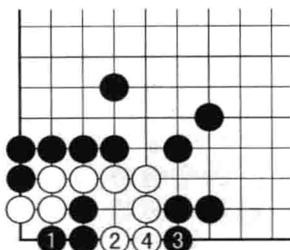
参考图　黑❶急于渡过，但白②扑入，等黑❸提时白④在左边打，白角上成了一只眼，黑三子又接不归，将被吃去，白即成活棋。黑❸如改为4位曲，白即A位提，又成了“双活”。



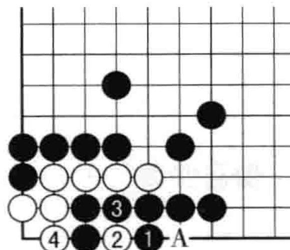
第33题



正解图



失败图



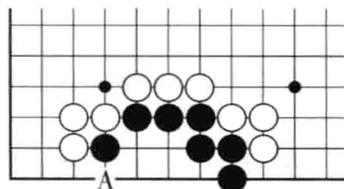
参考图

第34题　黑棋围地不大，当然不能A位立下，那将成为"刀把五"，这也是本题做活的思路。

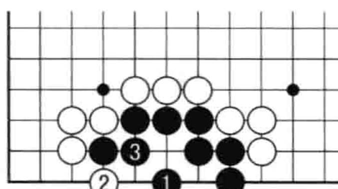
正解图　黑❶在右边虎，方向正确，白②打、黑❸接后成活棋。

失败图　黑❶在左边尖，方向错误，白②点是在此形中常用的杀棋手段，黑❸打，白④立下，黑❺只有提，白⑥挤，黑不活。

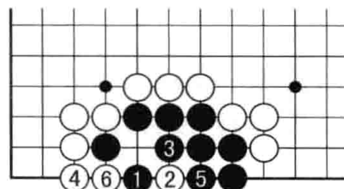
参考图　黑❶尖时白②在里面打，黑❸立下，白棋5位不能入子，只有在外面4位打，黑❺正好和黑❶接上，仍是活棋。



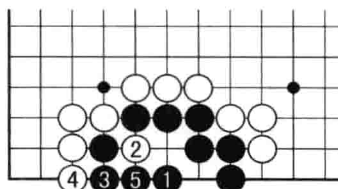
第34题



正解图



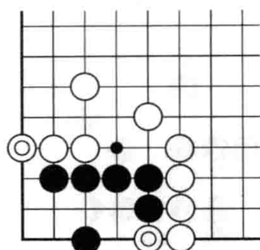
失败图



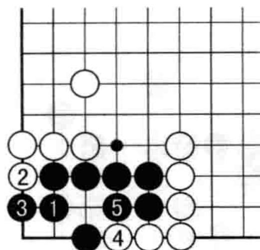
参考图

第35题　黑棋所围地域不大，而且上下都有白棋◎的"硬腿"，黑棋要时刻提防。

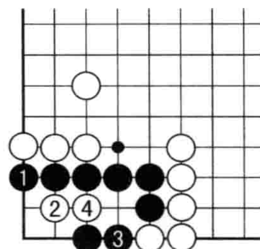
正解图　黑❶在里面下出一个"空三角"的愚形，一般很难想到，被称为"盲点"。经过白②、黑❸、白④、黑❺的交换，黑棋已活。



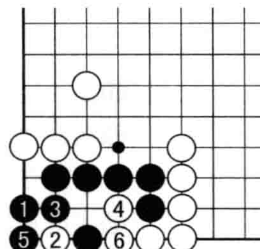
第35题



正解图



失败图



参考图

失败图　黑❶立是防止白棋冲入，但白②点在要害上，黑❸顶，白④长入后，黑不活。

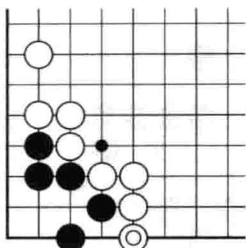
参考图　黑❶尖，白②点入，好手！黑❸打时，白④嵌入，更妙！黑❺提，白⑥接回，黑不活。白④如在6位打，黑可4位做劫。

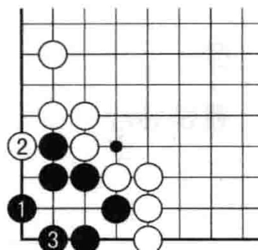
第36题　此为实战中常出现的形状之一，虽然黑地域不大，又有白◎一子的威胁，但仍可利用角上的有利条件做活。

正解图　黑❶在角上小尖，是“三眼两做”。白②扳，黑❸即已做活了。

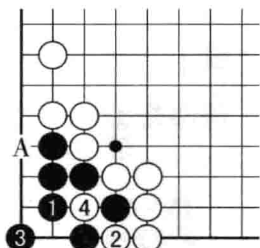
失败图　黑❸急于做眼，但白②打后不能4位接，如接，白A位扳，黑即不活。黑❸只好做眼，白④提，成劫活。

参考图　黑❶尖时白②到里面点，无理！黑❸就到上面去做另一只眼，白④打后黑❺接上，活的地盘更大！

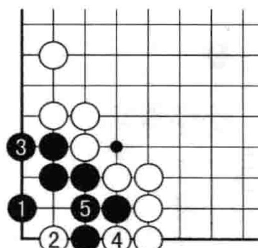

第36题



正解图



失败图



参考图

第37题　白棋围地不小，而且形状很有弹性，黑棋想要净杀这块白棋不是容易事。

正解图　黑❶跳入是唯一杀棋的要点。白②阻止黑❶连回，黑❸夹，妙手！白④打时黑❺也反打，白⑥只有提，成劫争，在这种棋形中黑可以满意了。

失败图　黑❶先点，白②阻渡，黑❸再跳，以下白④冲，黑❺渡过，白棋到⑩时已活。

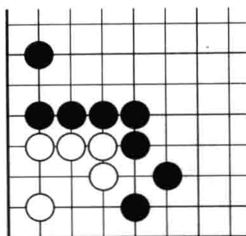
参考图　正解图中黑❸不在A位夹而急于渡过，无谋，被白4位立下后再6位打，黑❼接，白⑧可活。

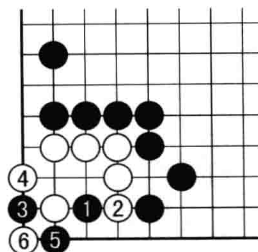
第38题　角上仅四子黑棋，一般很难做活，但白棋有一定缺陷，黑棋只要能抓住，还是能做活的。

正解图　黑❶先在左边扳一手，至关重要，逼白②补上断头后，再于3位虎是次序，白④尖，黑❺挡住，做活。

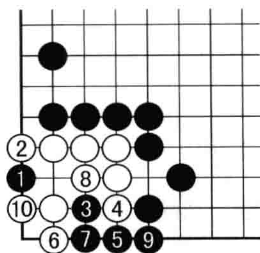
失败图　黑❶直接虎，白②马上在角上扳，黑❸无奈只有抛劫，白④提，黑棋失败。

参考图　黑❸虎时白④飞托，过分！黑❺扳住，白⑥打，黑❼接，白⑧在下面扳是常用破眼手法之一，但在此型中不合适，对应至黑⓭提白⑧一子，黑棋已活。

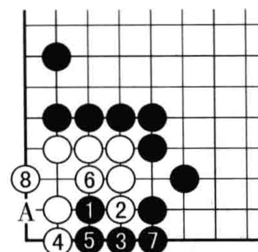

第37题



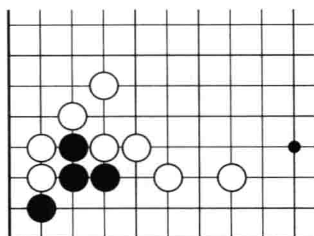
正解图

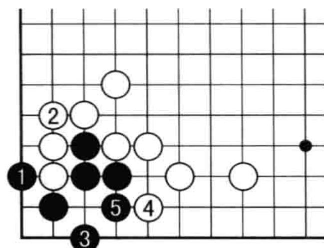


失败图

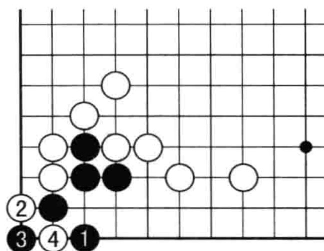


参考图

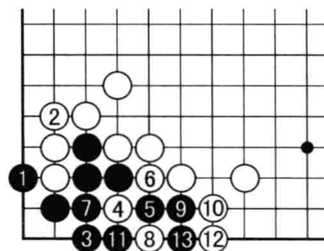

第38题



正解图



失败图



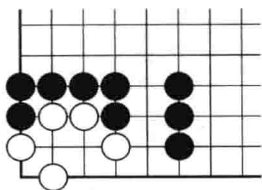
参考图

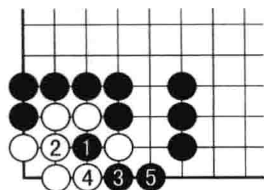
第39题 白棋角上已有一只眼位了，黑棋的任务当然是破坏白棋右边这只眼了。

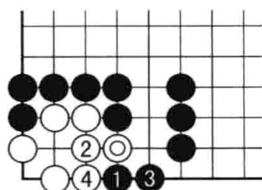
正解图 黑❶在里面打白两子，白②只有接上，黑❸在一线打，白④提，黑❺退回，白不活。

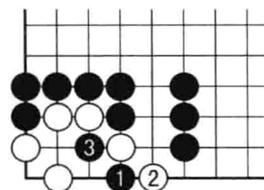
失败图 黑❶直接夹白◎一子，白②接上，黑❸退，白④团上，成了一只真眼，白活。

参考图 上图中黑❶托时白②在外面打，黑❸到里面去双打，白不行。


第39题

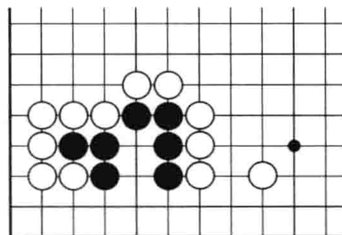

正解图

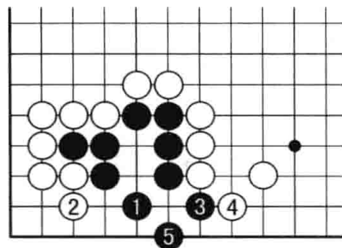

失败图


参考图

第40题 黑棋中间肯定有一个眼位，黑棋可采取多做眼位的方法来做活。

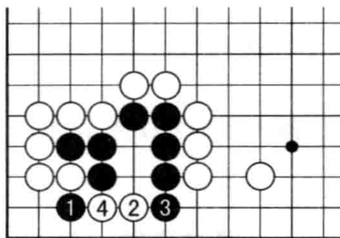
正解图 黑❶虎，是所谓的“两边同型走中间”，白②立下，黑❸扳后白④挡，黑❺做眼，活棋。白②如改为3位立，黑即2位扳，可在左边做出一只眼。

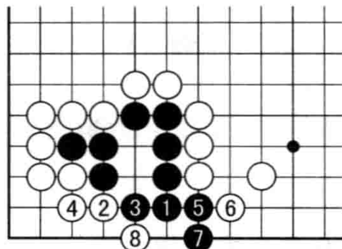

第40题


正解图

失败图　黑❶先扳，企图扩大眼位，但白②点，黑❸挡，阻止白②一子连回，白④断后，黑不活。

参考图　黑❶立下，白②扳，黑❸曲后白④接，至白⑧，黑死。


失败图


参考图

以上介绍了四十个死活题，主要是讲了各种做活和杀棋的基本方法，初学者要仔细玩味，举一反三，灵活运用，对较深难的死活，也是用这些方法来进行的。由于篇幅所限，只能介绍这一点，初学者可找一些高深的专题死活书来进一步研究，自然会提高水平。

《说郛》中有："夫围棋之品有九：一曰入神，二曰坐照，三曰具体，四曰通幽，五曰用智，六曰小巧，七曰斗力，八曰若愚，九曰守拙。九品之外，今不复云。"

译释：这是我国对棋手水平做了等级分类，日本将棋手分为九段应受此影响。对这段文字，在明人许仲冶的《石室仙机》一书中作过以下解释，由于其文不难理解，也就全文引出，不多做解释了。

"变化不测，而能先知，精义入神，不战而屈人之棋，无与之敌者"这是一品入神，算上上；"入神饶半先，则不勉而中，不思而得，"有"至虚善应"的本领。这是二品。坐照，算是上中；至于"入神饶一先，临局之际，造形则悟，具入神之体而微者也"是三品具体，算是上下；而"受多者两先，临局之际，见形阻能善应变，或战或否，意在通幽"，是四吕通幽，是为中上；"受饶三子，未能通幽，战则用智以到其功"，这是五品用智，算得中中；那"受饶四子，不务远图，好施小巧"就是六品小巧了，可算中下；至于七品斗力只有"受饶五子，动则必战，与敌相抗，不用其智而专斗力"只算下上了。关于八品若愚，九品守拙，大概许氏以为不足以详了，未加详释。

第四章

手 筋 技 巧

第一节　手筋的内容

“手筋”是源于日本的外来词,原意大概是:“手”指手段,“筋”是指要点。对于“手筋”,各家说法略有不同,但归纳一下可以讲成是:在局部战斗中发挥自己棋子的效率,安定自己或使对方受到损失的手段。

手筋贯穿全局,从布局时的定式到官子技巧都是不可缺少的。手筋运用得当有时不止在局部取得相当利益,往往能使全盘发生根本变化,不利一方可以扭转形势反败为胜。

要想在对局中发现手筋,既要有精密的计算力,这就要不断学习各种手筋的运用;也要有丰富的想象力,大胆发现别人看不到的要点,去发现所谓“急所”;还要熟悉各种有关手筋的“棋谚”,并能灵活地运用。

手筋在前面死活中已经介绍过不少。其中不外乎运用断、点、立、挖、扑、倒扑、夹等手段达到分断对方,联络自己,封锁对方,破坏眼位等。在本篇中主要是介绍手筋在对杀中的运用。

和死活一样,为了便利读者,所有题目均为黑先。

第二节　简单手筋介绍

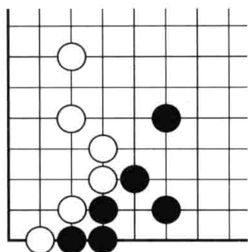
第1题　这是最简单的手筋题了,但是“打”还是“双打”要慎重计算。

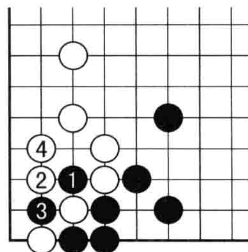
正解图　黑❶在三线打,才能获得最大利益,白②也是手筋,可把损失减少

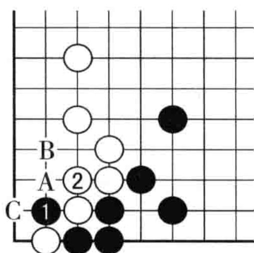
到小程度。黑❸提，白④退，黑可满足。

失败图　黑❶选择了双打，白②接后，黑棋所得不如上图，而且以后黑A位长、白B拉挡后黑如脱先，白有C位做劫的手段。

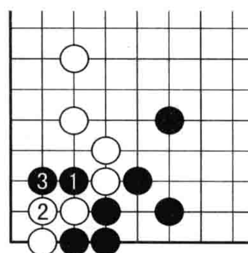
参考图　黑❶打时白②接，对应不当，黑❸挡下后白棋损失更大。


第1题


正解图



失败图

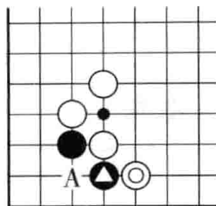

参考图

第2题　黑▲扳，白◎也扳下，黑A位有被双打的危险。黑棋一定要有反击意识才行。

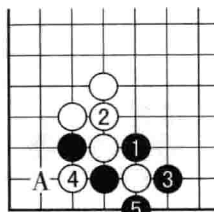
正解图　黑❶不管角上，而对白棋双打，白②接上，黑❸打外面一子白棋，白④在里面双打，黑❺提白一子，黑在外面开了一朵花。以后还有A位扳打的官子便宜。

失败图　黑❶怕被双打而接上，白②也接上，黑❸只有扳，白④挡，黑❺虎，成了“小猪嘴”，是劫活。

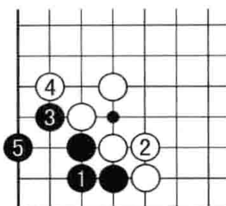
参考图　黑❶改为虎，白②打，黑❸接后，白④在外面接，黑❺扳后在7位活角，不如正解图获利多。



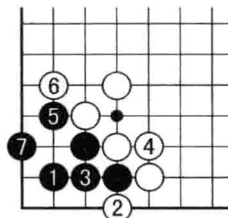
第2题



正解图



失败图



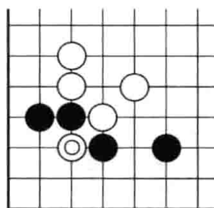
参考图

第3题 白◎断，有欺着味道，黑棋怎样对应才没有损失，这是用什么手筋，才能保障断头不被白棋断开的问题。

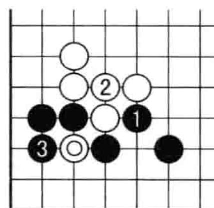
正解图 黑❶先在右边打一手，等白②接后再到角上3位打吃白◎一子，这黑❶的打是不可省略的一手手筋。

失败图 黑❶直接在角上打，大错！白②抓住时机马上打，黑❸提，白④穿下，黑被分裂开来，大亏！

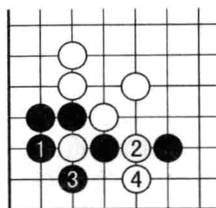
参考图 黑❶立下是防止白A位的打，但白②到角上挡下，黑两子被吃，黑仍不能满意。

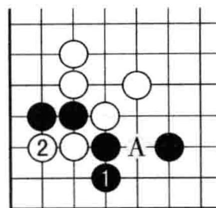


第3题



正解图


失败图

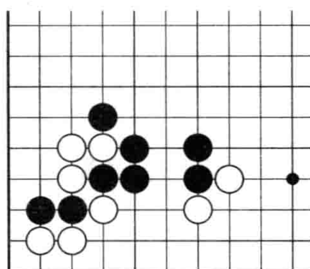

参考图

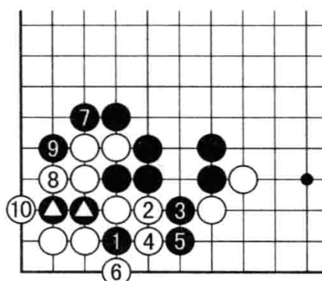
第4题　这是实战中常见的棋形，是黑棋要运用“弃子”的手筋来分开白子。这种下法初学者要仔细玩味理解。

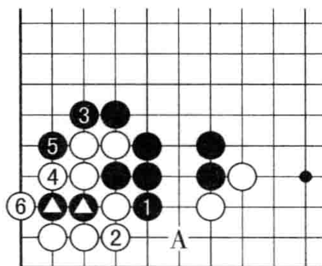
正解图　黑❶先在下面二线打，是“弃子”，逼白②长出，黑❸即在两白子之间打，白④不得不曲，黑❺再打，白⑥提，黑棋取得先手后再到上面7位挡下，至白⑩提，黑棋既分开了右边白棋，又包住了左边，是对黑▲两子的最大利用！

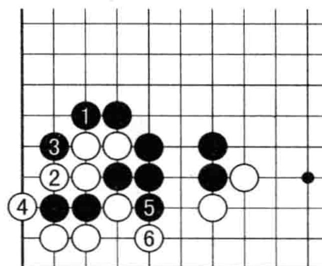
失败图　黑❶打，虽取得了先手，黑❸在上面包，至白⑥提黑两子，因下面有A位露风，白可渡过，黑没有充分发挥黑▲两子的作用。

参考图　黑❶直接到上面挡，至黑❺、白⑥扳过，黑棋不能算成功。


第4题


正解图


失败图

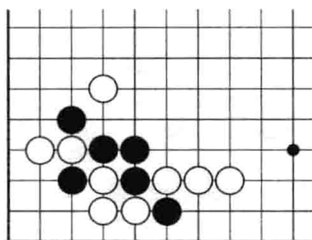

参考图

第5题 黑棋被分成几处，但白棋也有问题，黑棋要抓住时机，找到手筋可以脱困。

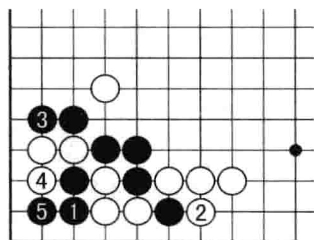
正解图 黑❶贴着白三子，白②打吃黑右边一子，黑❸即于上面挡下，白④曲已无用，黑❺挡下，白三子被吃。

失败图 黑❶在上面挡下，白②曲，黑❸长后白④追打，黑❺不得不接，黑无便宜可言。

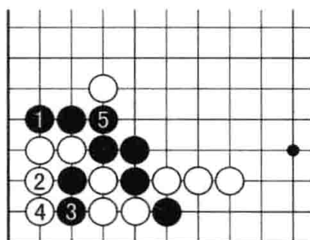
参考图 正解图中黑❶挡时白②到上面断，黑❸即在下面吃白三子，而且黑还有A位立下的余味。



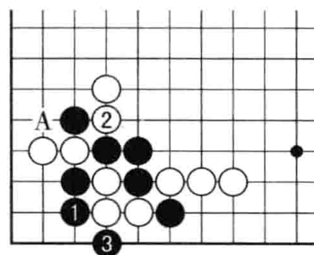
第5题



正解图



失败图



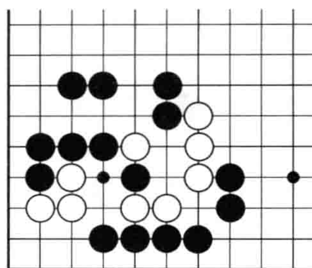
参考图

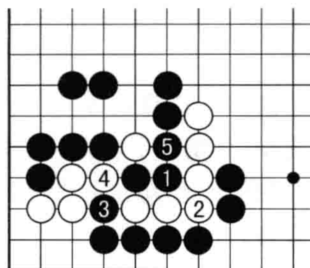
第6题 黑棋用什么手筋，可以吃下角上三子白棋？

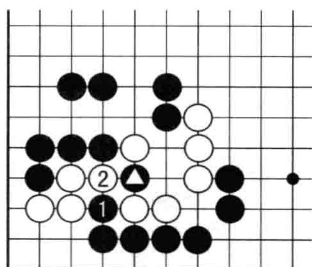
正解图 黑❶平也是手筋，但因为它太平常了，往往被人疏忽了，这是平中见奇。白②接后黑❸冲断，白④打时黑❺正好接回，白棋左边四子被留下了。白②如在3位接，黑即于2位断，白损失更大。

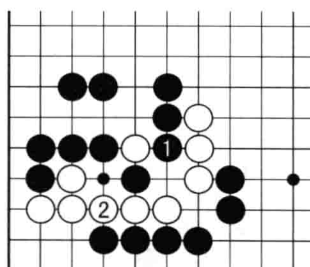
失败图 黑❶直接冲，随手！白②打，黑▲一子已逃不出去了，白棋左边数子也连出。

参考图 黑❶打吃上面一子白棋就更不行了，白②简单连回了左边三子。


第6题


正解图


失败图

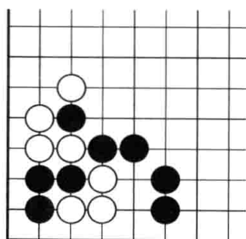

参考图

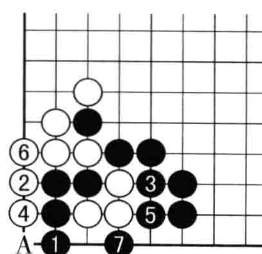
第7题 和上题有相同之处，角上三子黑棋是三口气，而外面三子白棋是四口气，但黑只要手筋使用得当，就可以吃掉白棋。

正解图 黑❶立是角上长气时常用手筋，初学者一定要掌握，以下经过白②、黑❸、白④的交换后，白A位不能入子，不得不在6位接上，这样黑多出一口气来，正好在7位吃白三子。

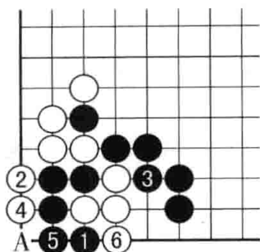
失败图 黑❶扳，白②紧气，黑❸也紧，白④打，黑❺接，白⑥已吃去黑棋了。白②如在6位打，黑可在A位做劫。

参考图 黑❶到外面紧气，白②到角上扳，黑❸立时白④也立下，黑❺紧气已来不及了，白⑥打吃。

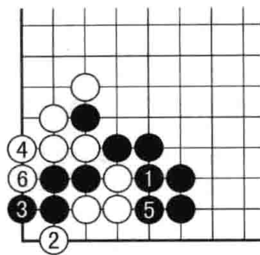

第7题



正解图



失败图



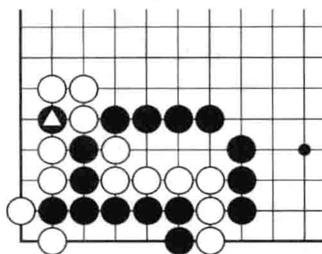
参考图

第8题 黑白双方相互包围,里面黑子仅三口气,而白棋是四口气,但白有两个断头,黑▲一子有利用价值,黑棋用什么手筋最好?

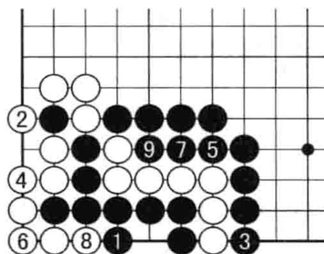
正解图 黑❶立下同时做出一只眼,白②为了在里面紧气,只有先提黑子,以下黑棋开始紧白气,而白④、⑥忙着接断头,当白⑧打吃时,黑❾快一气提白子了。

失败图 黑❶直接到外面紧气,是不动脑筋的下法,至白④,黑子已玩完了!

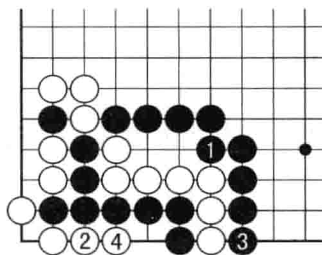
参考图 黑❶打是自紧一气,白②扑入后黑❸只有提,成劫争。黑棋当然亏了!



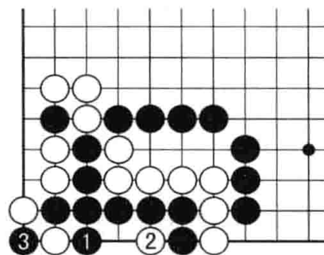
第8题



正解图



失败图



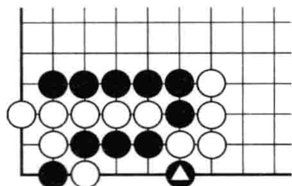
参考图

第9题　下面三子黑棋仅两口气，好在多了△一子的扳，可多出一口气来。

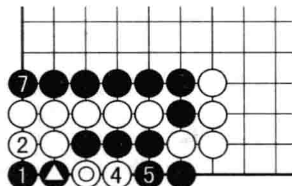
正解图　黑❶向角上长出，黑❸扑入，好手筋！白④也长，黑❺提，白棋也扑，但来不及了，黑❼到上面打吃。

失败图　黑❶提白一子，白②抓住瞬间即逝的机会，在角部抛入，黑❸提，成劫争。

参考图　黑❶到外面打，太随手！白②只需提黑一子就可结束战斗了。

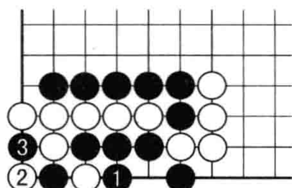


第9题

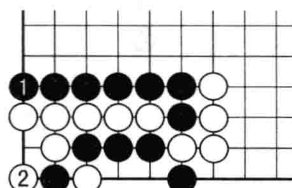


正解图

❸=△　⑥=◎



失败图



参考图

第10题　两子黑棋△可以逃出，而且左边一子黑棋还有相当利用价值。

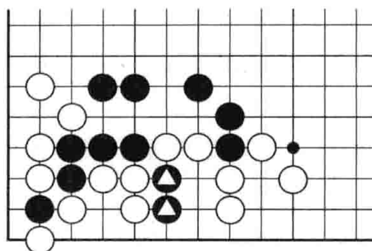
正解图　黑❶立下，好手筋！白②到左边提黑一子，这样白多了一口气，黑❸断，白④紧气，黑❺已打白中间两子了。

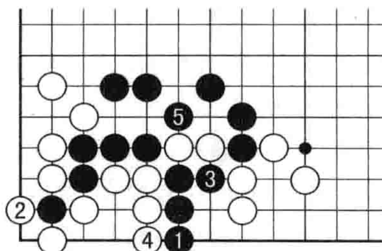
失败图　黑❶急于断是自寻死路，白②只在正面打即可吃去黑三子。

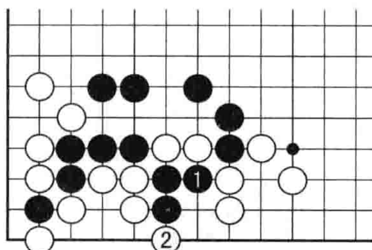
参考图　黑❶立时白②到右边接回两子，黑❸即在下面扑入，白④提，黑❺打时由于有黑△一子，白三子接不归，只好6位提，黑提白三子。

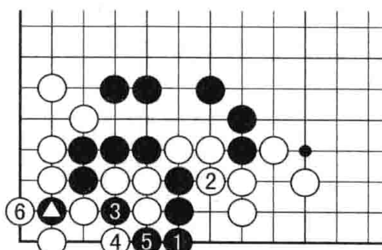
第11题　这是实战中可以见到的棋形，关键是如何最大限度地发挥黑△一子的作用。

正解图　黑❶立下是弃子的手筋，所谓“棋长一子方可弃”。白②只有挡下，黑❸先在上面打一手，这是不可省的次序，如等白棋吃过两子，就打不到了，白④接，黑❺再到右边挡，白⑥打，黑❼打，逼白⑧提，于是抢到先手在上面9位挡


第10题


正解图


失败图

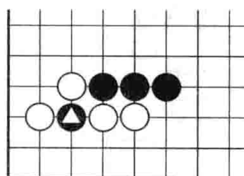

参考图

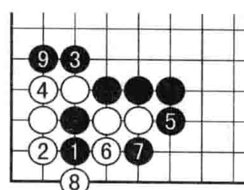
❼=❸

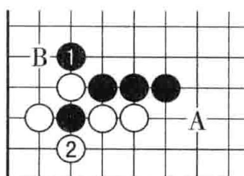
下，完成了对白棋的全封锁。

参考图1　黑❶直接打，白②提后有A位的跳出和B位的扳，因此封锁得不完全。

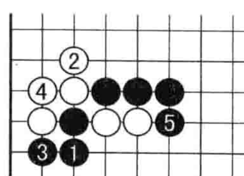
参考图2　黑❶立下时白②向上长抵抗，黑❸曲，等白④接后，黑5位曲下吃右边两白子，黑棋更佳。


第11题


正解图



参考图1

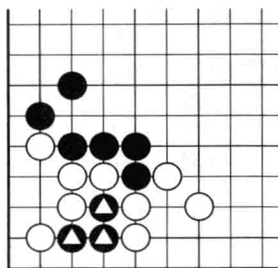

参考图2

第12题　黑▲三子仅两口气，左边数子白棋好像有不少气，但白棋断头不少，角上又有其特殊性，黑还是有办法生出棋来的。此形在实战中常见，初学者宜多玩味，熟练掌握。

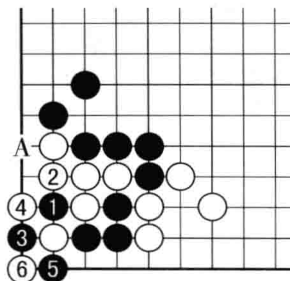
正解图　黑❶断打，妙手！白②接上时黑❸扳打，白④提，黑❺又在下面打，白⑥提，成了劫争，白⑥如在1位接，黑即于A位打，仍是劫争。

失败图　黑❶也是断打，但地方不对，白②接上，黑❸提后，因白先手，黑右边三子肯定被吃。

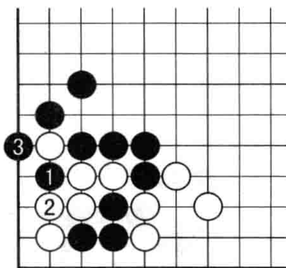
参考图　正解图中黑❸打时白④立下，黑❺即于上面扳打，还是劫争。但这是“紧气劫”，正解图是“两手劫”，白棋应以正解图为准。



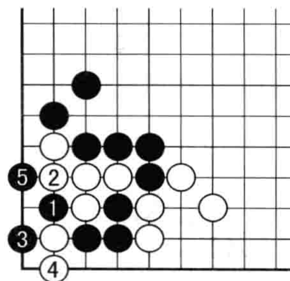
第12题



正解图



失败图



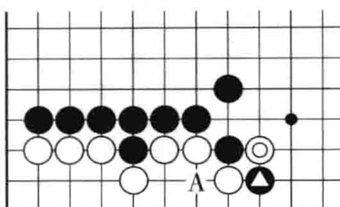
参考图

第13题　黑在▲位扳，白本应在A位接，但却在◎位打了，过分！黑棋正好抓住白棋断头过多的缺陷加以反击。

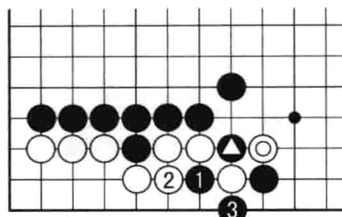
正解图　黑棋算准白棋不敢吃▲一子，而在二线断打，好！白②只有接上，黑❸提得白一子，这样白◎断的一子几乎成了废棋。

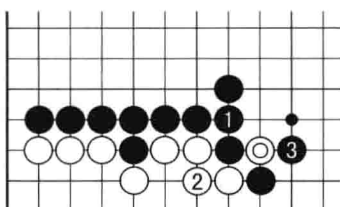
失败图　黑❶接，太老实，白②接上，黑❸只有征吃白◎一子。这样白棋留有引征的余味，黑不爽。

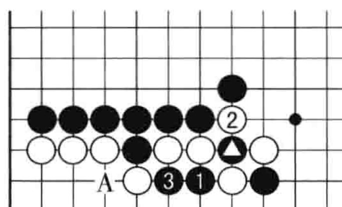
参考图　黑❶断打时白②提黑△一子，黑❸即在二线打，这样黑A位和△位必得一处，白角上还要做活，大亏！



第13题


正解图


失败图



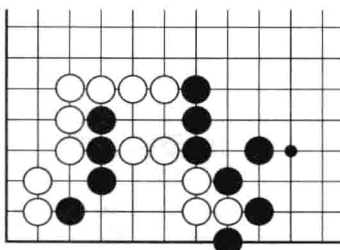
参考图

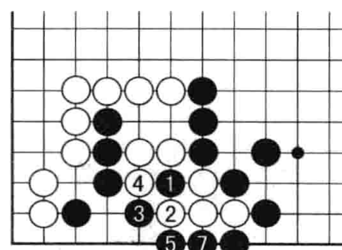
第14题　左边四子黑棋只要能正确运用手筋就可渡过到右边来。

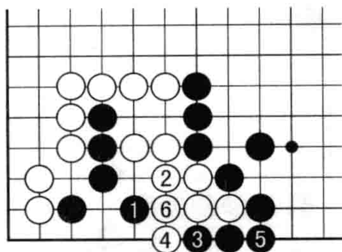
正解图　黑❶断，手筋正确，白②打、黑❸扳仍是手筋。白④提后黑❺在一线扳。白⑥接，黑❼也接回了左边数子。

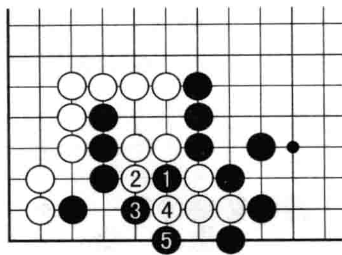
失败图　黑❶尖，白②接，好手！以下至白⑥接，左边数子黑棋被吃。白②如改为6位顶，黑正好4位渡过。

参考图　黑❶断时白②换在左边打，黑❸扳，正确，白④提，黑❺仍然渡过了左边黑棋。黑❸如改为4位长，白即3位打，黑只能吃得三子白棋，而左边数子黑棋被吃。


第14题


正解图
⑥=❶


失败图

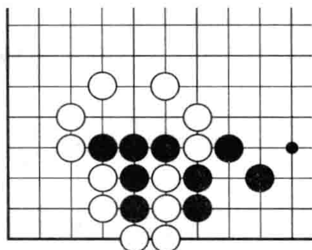

参考图

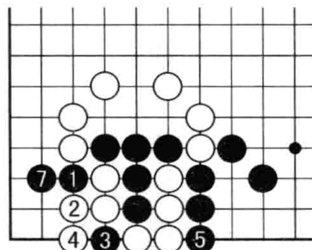
第15题 黑五子在白棋包围之中，只有吃了白棋才能逃出，手筋如何运用呢？

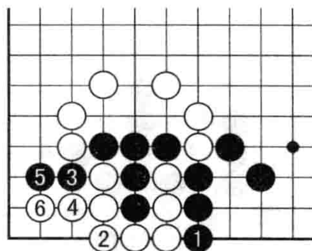
正解图 黑❶先断一手，白②打后黑❸马上扑一手，白④提，黑❺在右边打，白⑥如接上，黑❼长出后，白棋被全歼。黑如不扑直接5位打，黑棋不行。

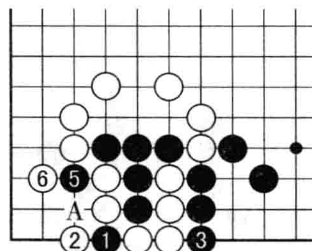
失败图 黑❶直接打，白②接上，黑❸再断，迟了！白④打，黑❺长，白⑥贴长，黑❸、❺两子被吃，中间黑子逃不出。

参考图 黑❶不断而先扑，次序失误！白②提，黑❸打，白④接，黑❺断时白⑥在左边打，黑❺一子被吃，黑不行。白⑥不能在A位打，如打，黑可6位长出，白被全吃。


第15题


正解图
⑥=❸


失败图



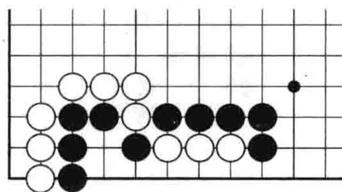
参考图
④=❶

第16题 左边黑棋两口气,右边白棋三口气,黑先用什么手筋吃掉白棋?

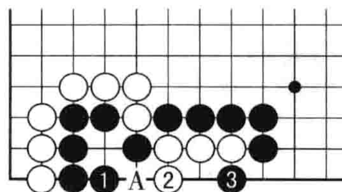
正解图 黑❶曲做成了一只眼,白②立下,黑❸扳后白A位不能入子,黑可在右边紧气吃白棋。

失败图 黑❶仓促在右边紧白棋,但是白②已抢先打黑子了,黑不行。

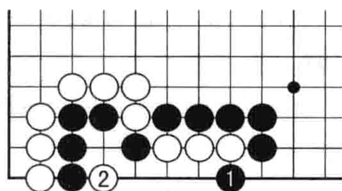
参考图 黑❶曲时白②在中间立下,目的是想在3位抛劫,黑❸做成一只完整的眼位,白仍A位不入子,只有等待黑棋来吃了。



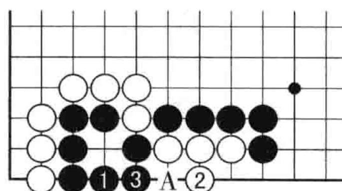
第16题



正解图



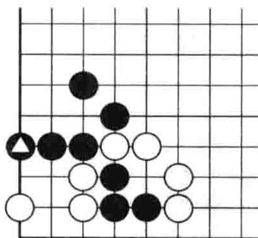
失败图



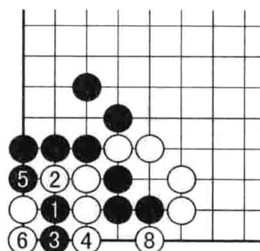
参考图

第17题 右边三子黑棋只有三口气,角上白棋好像气不短,好在黑有△一子"硬腿"可利用。

正解图 黑❶挖是手筋,白②打,黑❸立不可省,白④只有挡下,黑❺挤入,白⑥提黑两子,黑❼扑入,白⑧到右边紧黑气,但黑❾提白角上两子后已经打吃白四子了,正好快一气。



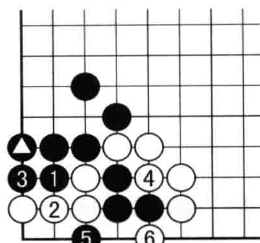
第17题

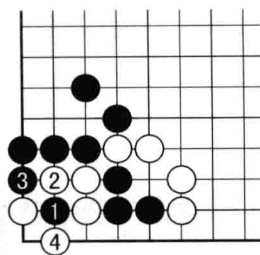


正解图
❼=❶ ❾=❸

失败图　黑❶冲是没有充分考虑黑▲一子的作用，双方经过交换至白⑥，黑三子被吃。

参考图　白②打时黑❸没在4位立下，而急于在3位挤入，白④提黑❶一子后已成了活棋，那右边三子黑棋已是死棋了。


失败图

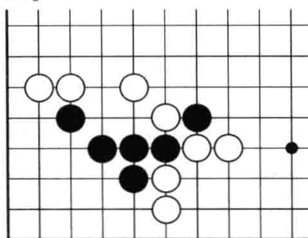

参考图

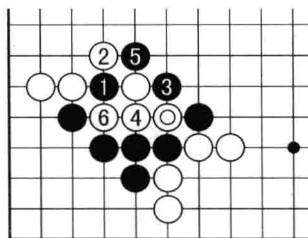
第18题　这是在角上经常可见到的实战棋形，问题是黑棋如何突出白棋的包围。

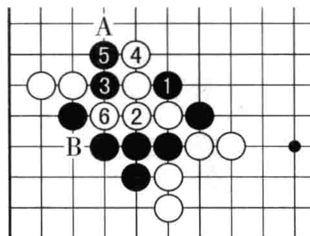
正解图　黑❶先挖，白②打，黑❸包打，好手筋！白④接，勉强，黑❺又打，白⑥提黑❶一子，黑❼倒扑白四子。所以白④应提黑❶一子，黑提白◎一子而逸出。

失败图　黑❶直接打，白②接后再3位挖，次序有误，白④长，好！黑❺长后白⑥断，黑A、B两点不能兼顾，几乎崩溃。

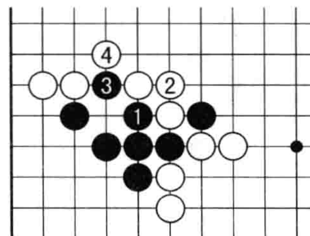
参考图　黑❶在里面打是不思量的一手棋，白②接后黑❸挖，白④打，黑无法突围。


第18题


正解图
❼=❶



失败图

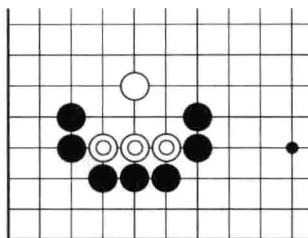

参考图

第19题 黑棋用什么手筋可以吃去中间白◎三子？

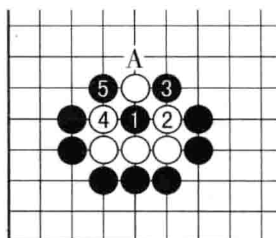
正解图 黑❶挖是"两边同形走中间"的典型手筋。白②打，黑❸迎头打，好！白④虽提得黑❶一子，但黑❺打后白五子接不归。以下白如A位长，黑1位提，白如1位接，黑A位全提白子。这种下法叫作"乌龟不出头"。

失败图 黑❶冲，无谋！白②并（又叫双），黑棋已没法吃白棋了。初学者要学会白②的下法，不要在A位接，而是并！

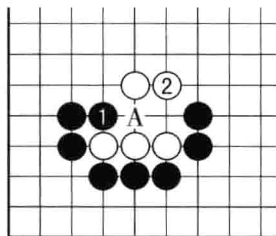
参考图 黑❶挖虽正确，但白②打时黑不懂弃子而3位接，白4位接得以逃出。



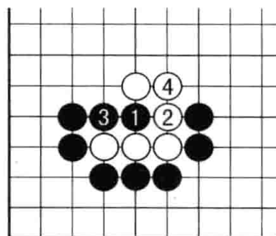
第19题



正解图



失败图



参考图

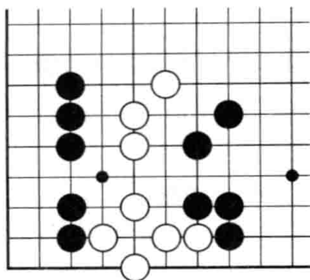
第20题 棋谚说"棋须连，不可裂"，而本题的棋形对双方来说，则是能将对方分开，当然十分惬意。

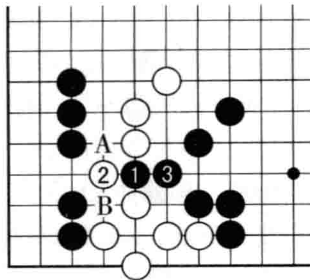
正解图 黑❶挖是分断对方时常用手筋。白②打，黑❸退，以后黑棋A、B两点必得一点，白棋被分成两块。

失败图 黑❶刺，这是帮白棋2位接上，太不动脑筋了。

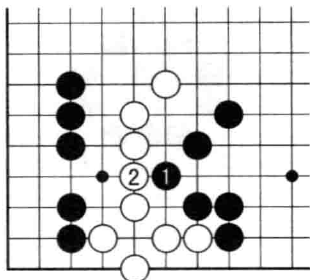
参考图 黑❶挖时白②换成在右边打，黑❸退回，白棋仍存在A、B两个断头不能兼顾，还是被分开了。

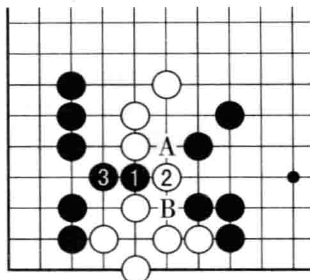
此题虽然简单一点，但初学者一定要领悟。


第20题



正解图


失败图

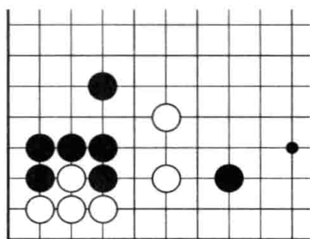


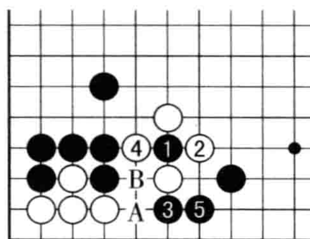
参考图

第21题 这是实战中白棋点三三形成的一个常见棋形，黑棋有机可乘。

正解图 黑❶挖，白②打，黑❸夹，白④提后黑❺退回，角上四子白棋被留下。白④如改为A位顶，黑即B位打，白仍要于4位提黑子，黑再于5位逃回。另，白④如下在B位，则黑A位顶，白不行。

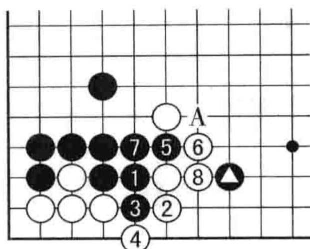
失败图 黑❶顶，白②立下，好手筋！黑❸冲，白④渡过，黑❺挖已无多大作用了，白⑥打，至8位接上后，虽有A位断，但意义不大了，而且黑▲一子受伤，黑得不偿失。白②如在3位挡，黑可于5位挖断白棋。


第21题

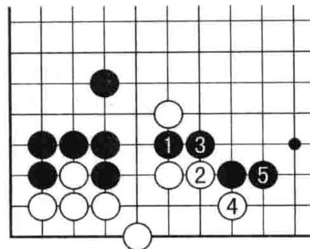


正解图

参考图　黑❶挖时白②改为顶，黑❸长，白④在二线扳，黑❺长。白棋虽在下面活出一块，但上面一子被断下，黑棋形成厚势，全局形势大好！



失败图



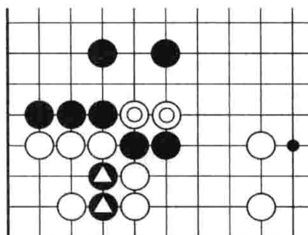
参考图

第22题　黑棋要吃掉上面两子◎白棋，是要利用下面两子几乎已无用的▲黑棋才行。

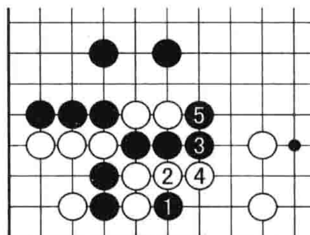
正解图　黑❶夹是手筋，白②冲出是正应，黑❸后白④要冲出和右边两子联络，黑❺顺势上长吃去两子白棋。

失败图　黑❶直接上扳，是没有算清，白②断打，黑❸曲下，以下至白⑩，黑被滚包成一团，而且被征吃。

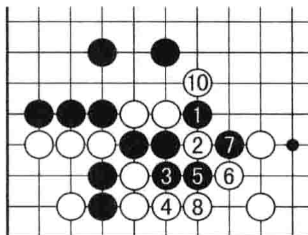
参考图　黑❶夹时白②打吃黑两子，黑❸打后5位扳起，白棋不仅上面两子被吃，而且◎两子成了孤棋。



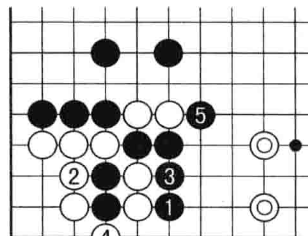
第22题



正解图



失败图
❾=②



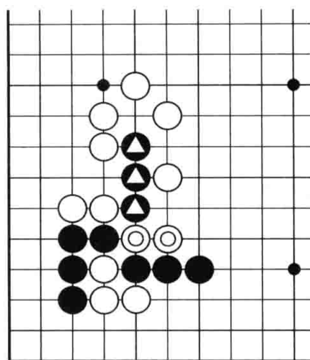
参考图

第23题 黑▲三子逃出并不难，但不能影响到下面的棋，最好是吃掉白◎两子，黑棋可连通。

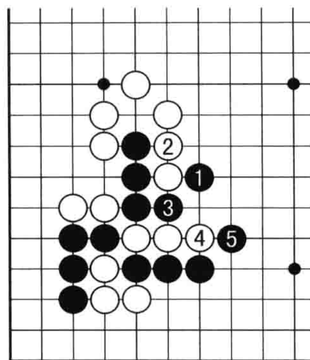
正解图 黑❶夹，好手筋，白②到上面接，黑❸冲出，白④想逃，黑❺扳，白被吃。白②如直接在4位逃，黑仍5位扳，白无法逃。

失败图 黑❶直接冲，打吃白两子，白②长，黑❸再冲，白④又长，上面黑子虽然逃出，但是孤子，下面还要防白A位曲下，显然黑棋不行。

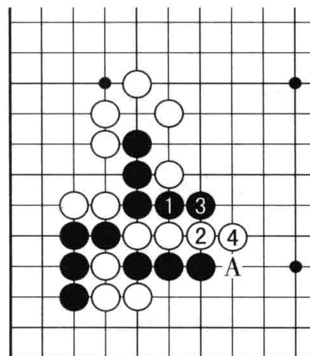
参考图 黑❶夹时白②到下面接，黑❸冲出，白④挡，黑❺关门吃白四子。



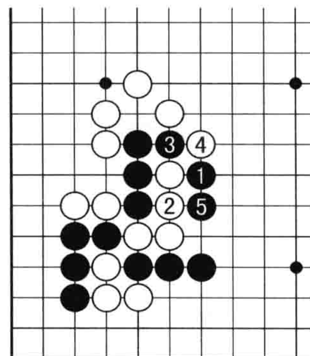
第23题



正解图



失败图

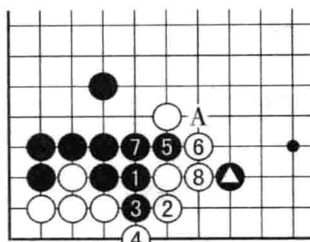


参考图

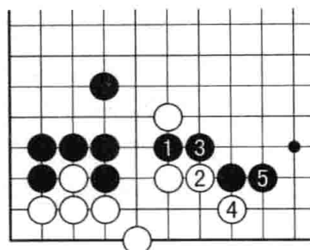
第24题 角里黑白双方各有两子，都是三口气，虽说是黑棋先手，但白棋有角上特殊性的利用，黑棋不可掉以轻心。

正解图 黑❶夹是唯一手筋。白②曲下，黑❸渡过，白④曲外逃。黑❺挡下，

参考图　黑❶挖时白②改为顶，黑❸长，白④在二线扳，黑❺长。白棋虽在下面活出一块，但上面一子被断下，黑棋形成厚势，全局形势大好！



失败图

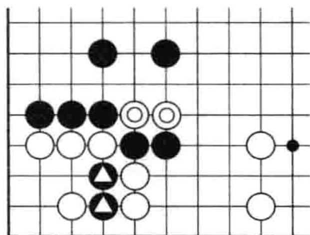

参考图

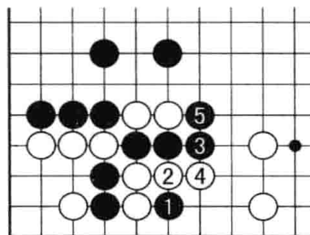
第22题　黑棋要吃掉上面两子◎白棋，是要利用下面两子几乎已无用的▲黑棋才行。

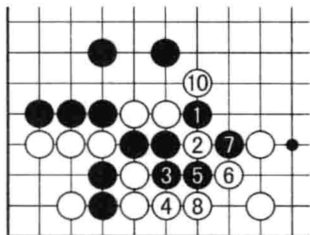
正解图　黑❶夹是手筋，白②冲出是正应，黑❸后白④要冲出和右边两子联络，黑❺顺势上长吃去两子白棋。

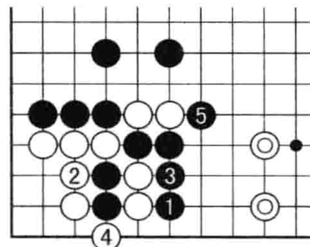
失败图　黑❶直接上扳，是没有算清，白②断打，黑❸曲下，以下至白⑩，黑被滚包成一团，而且被征吃。

参考图　黑❶夹时白②打吃黑两子，黑❸打后5位扳起，白棋不仅上面两子被吃，而且◎两子成了孤棋。


第22题

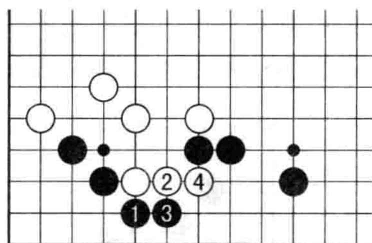

正解图


失败图
❾=②

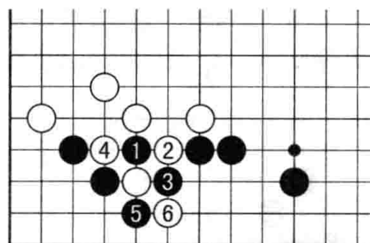

参考图

失败图　黑❶在一线扳，至黑❸，角上可活，但被白穿通上面几子，吃亏太大！

参考图　黑❶挖，白②当然打，黑❸是双打，但白④提，黑❺打时白不会老实地接上，而是到下面打，黑❼只有提，成劫争，黑不能满意。



失败图



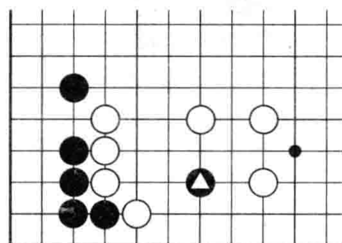
参考图　❼=❶

第26题　黑子▲在白棋包围之中，可以逃回左边，那手筋在哪？

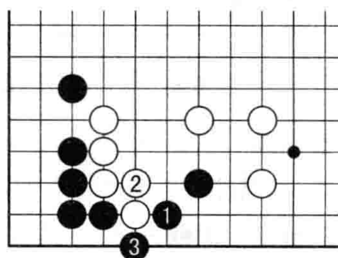
正解图　黑❶夹是好手筋，白②只有接，黑❸渡过，白②如在3位立，黑即于2位断。

失败图　黑❶断，白②退，正应！黑❸接，白④长，黑❺扳，被白⑥位断后黑棋被全吃。

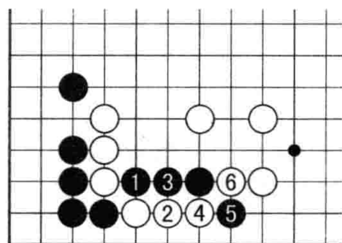
参考图　黑❶断，错！白②打也错，是以错对错了。黑❸立即反打，白④提后黑❺打并渡过，白⑥打，黑❼提，成劫争。



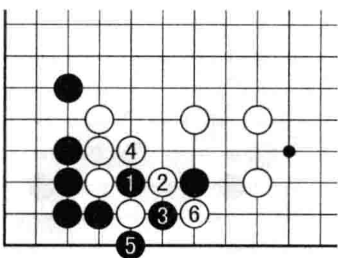
第26题



正解图



失败图



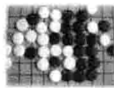
参考图　❼=❶

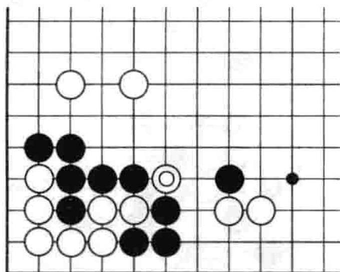
第27题 这是一个典型题目，是黑棋被分成三处，黑要连在一起就要吃掉白◎一子。

正解图 黑❶尖，妙手！白②长，想外逃，但经过黑❸至黑❼，白被全歼，黑棋得以连通。

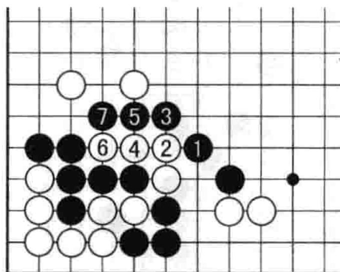
失败图 黑❶在右边打，草率！白②长后黑❸只能接出下面三子黑棋，而左边数子黑棋已经玩完了。

参考图 黑❶换了个方向打，白②长出，黑❸长在下面打，白④逃出，黑❺打时白⑥曲是反打黑▲一子，白棋逸出，黑棋下面已死，上面还要补棋，大亏！当时黑❸如改为4位打，白即3位接，吃得下面数子。





第27题



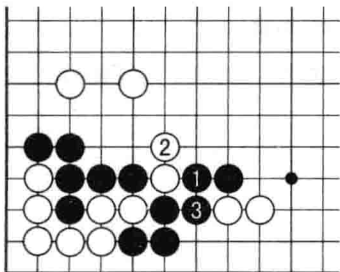
正解图



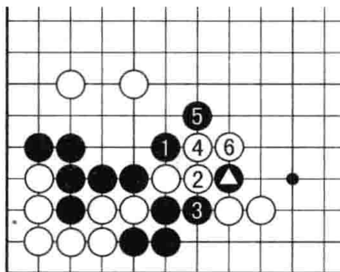








失败图



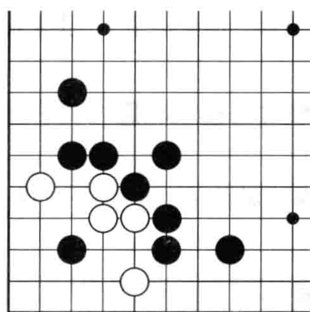
参考图

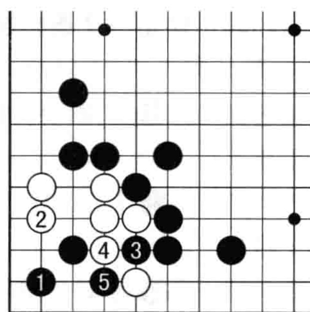
第28题 很清楚这一题是"两边同形走中间"，但这个手筋有什么作用呢？

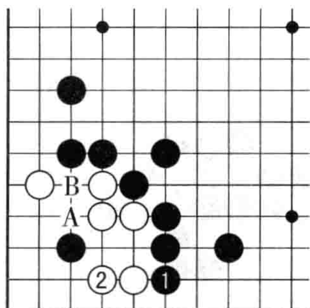
正解图 黑❶在二、二路小尖是走中间，白②在上面并，黑❸即于下面冲，白④挡，黑❺正好虎断白棋。

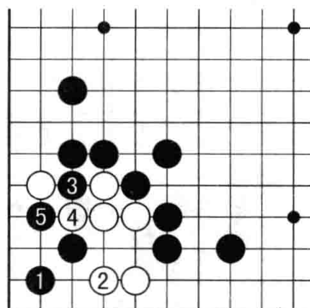
失败图 黑❶从外面入手，白②并后黑无后续手段了，黑如A位冲之类的下法都很笨拙，白B位挡，黑即无能了！

参考图 黑❶尖时白②换个方向并，黑❸也换个方向冲，白仍不行。


第28题


正解图


失败图

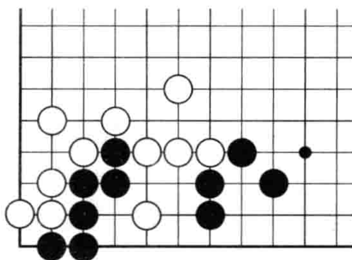

参考图

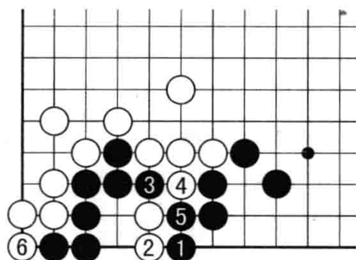
第29题 左边数子黑棋用什么手筋才能摆脱困境。

正解图 黑从右边小尖，白②当然阻渡，黑❸冲，白④挡，黑❺挤断，白⑥到外面紧气，这样成了“双活”，黑棋可以满足了！

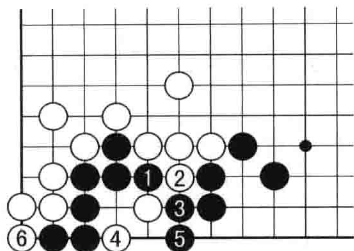
失败图 黑❶先冲，次序错误，白②挡住后黑❸不得不断，白④尖，好手筋！黑❺立下已来不及了，白⑥已在左边打吃黑棋了。

参考图 黑❶尖时白②改为尖，目的是紧黑气，黑❸挤打，白④再紧气，黑

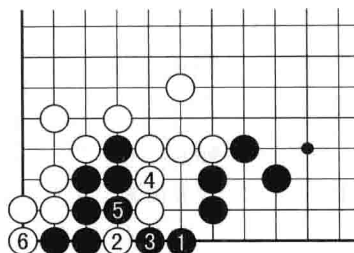

第29题


正解图

❺提白②一子，白⑥打时黑❼正好接回。



失败图



参考图

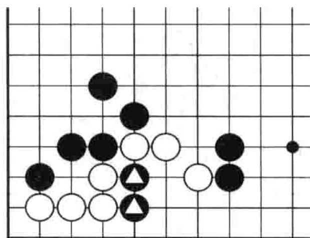
❼=②

第30题　黑棋只要将▲两子黑棋逃出，角上四子白棋即可枯死！

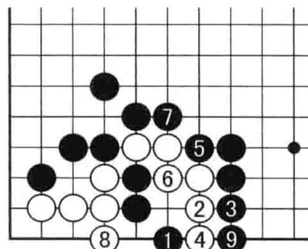
正解图　黑❶向外尖，白②立下，黑❸贴长，白④阻渡，过分！黑❺到上面挤，白⑥接，黑❼马上到上面封住，白⑧立已迟，黑❾打，全歼白棋。这种下法是古代有名的"方朔偷桃"。

失败图　黑❶扳，太急，白②挖后黑❸只有在下面打，白④接同时在打黑两子，黑❺接，白⑥打，黑被吃，黑如A位接，白即B位打，黑棋损失更大！

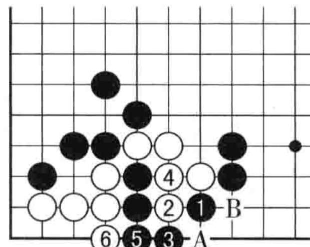
参考图　正解图中黑❺挤时白⑥不接，而外逃两子白棋，但黑❼断即吃下三子白棋。



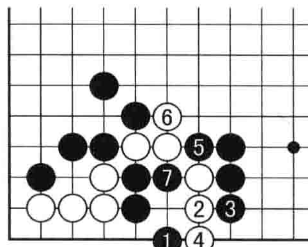
第30题



正解图



失败图



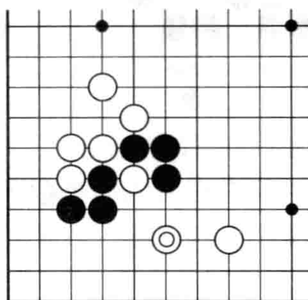
参考图

第31题　白棋◎跳是企图引出上面一子白棋，这在实战中可常见，黑棋怎样对应才不致吃亏呢？

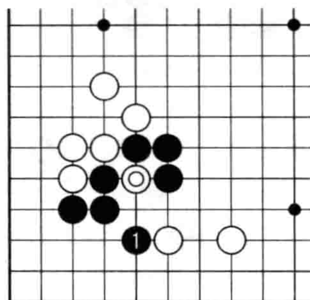
正解图　黑❶尖，正应！这样使白◎一子不能逃出且又护住了角部。初学者要多领会这一手棋。

失败图　黑❶怕白◎一子逃出而提子，胆太小，白②飞入角内，黑棋大亏。

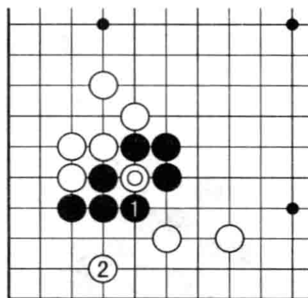
参考图　黑❶顶更差，白②长后黑❸更要提了，白④飞入角内，黑损失更大！



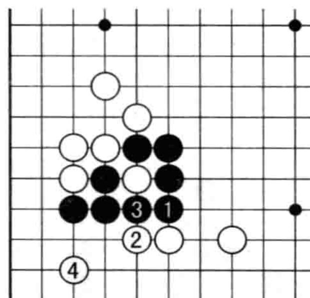
第31题



正解图



失败图



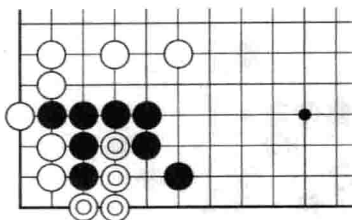
参考图

第32题　黑棋只要手筋运用正确，是可以吃掉白◎四子的。

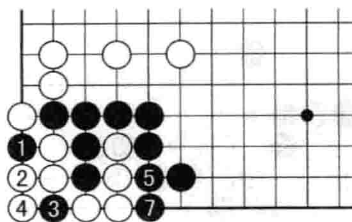
正解图　黑❶先在左边扑入，等白②提后再于3位扑，这样白棋就有了三个断头！白④提后，黑❺、❼紧气打吃，白四子接不归。

失败图　黑❶先紧白气，白②接，黑❸扑时白④提，角上有了一眼，黑❺挡下已无用了。

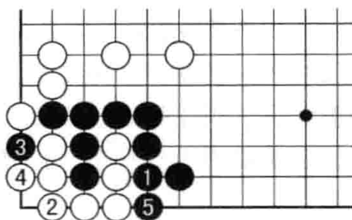
参考图　黑❶先在下面扑，次序错误！白②接，黑❸紧气，白④提，已在角上形成一眼，黑❺紧气打，白⑥在1位接上，黑无法吃白棋。黑❸如改为4位长，白A位提，黑❸紧气，白B位接后，黑仍无法吃白子。



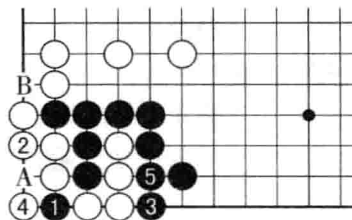
第32题



正解图
⑥=❶



失败图



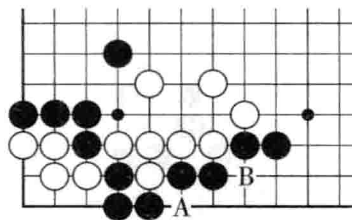
参考图
⑥=❶

第33题　黑棋下面有A、B两个断头，怎样才能吃掉角上白棋呢？

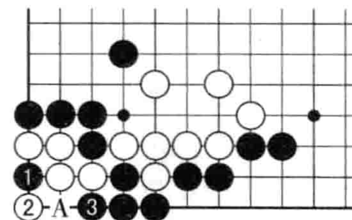
正解图　黑❶在角上扑入，这是所谓“盲点”，白②提子后，黑❸再挤入，由于白无外气，A位不能入子，只好坐以待毙了！

失败图　黑❶直接冲入，白②打，黑不能A位接，如接，白可于B位打。另外，黑❶如在B位接，白即1位打，黑A位接，白即于C位做活了。

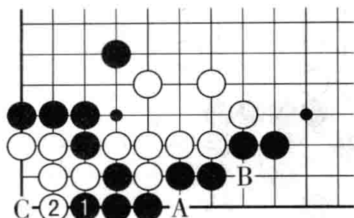
参考图　黑❶在一线夹，虽是常用手筋，但在此题不行，白②抛入，黑无法在A位接，只好3位提，成了劫争！



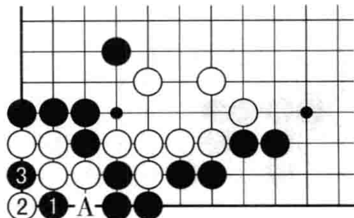
第33题



正解图



失败图



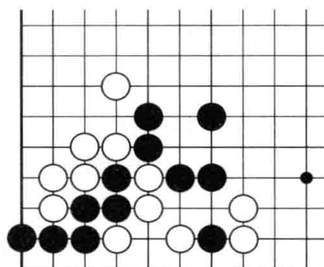
参考图

第34题 角上数子黑棋用什么手筋做活，或者逃到外边来？

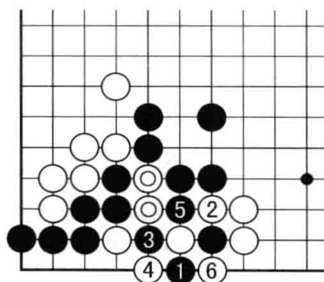
正解图 黑❶扳，妙手！白②挤打时黑❸扑入，几乎是异想天开的手筋。白④提黑❸时黑❺挤入，白◎两子接不归，白⑥提黑一子，黑提白两子得以逸出。

失败图 黑❶随手打白两子，白②接后黑❸接，白④渡过后角上黑棋已死。

参考图 当正解图中黑❸扑时白④到上面接，黑❺提白◎一子，角上黑棋已做活了。

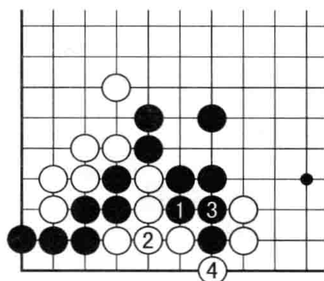


第34题

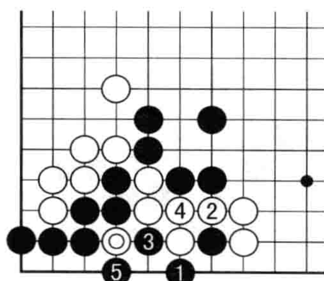


正解图

❼=❸



失败图



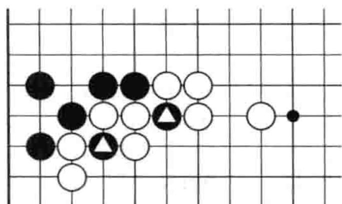
参考图

第35题 黑▲两子好像已被吃，但只要找到手筋就可获得相当利益。

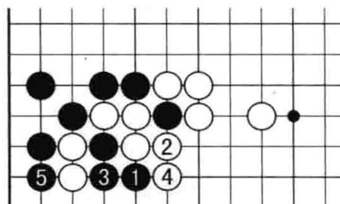
正解图 黑❶扳，打上面白棋三子，白②提，正确！黑❸接上后白④挡下，黑❺打吃白两子，收获不小。

失败图 黑❶长，随手！白②打，黑❸打白棋时白④提黑两子，黑无所获。

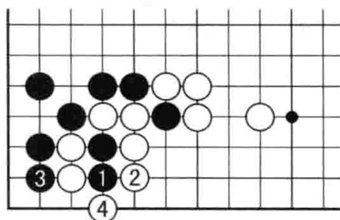
参考图 黑❶扳打时白②提下面一子黑棋，过分！也是没有计算的一手棋，黑❸长出打吃白棋三子，白④只有接上，黑❺接上成了四口气，黑❼到左边紧气，白⑧紧气已来不及了，黑❾全歼白棋。



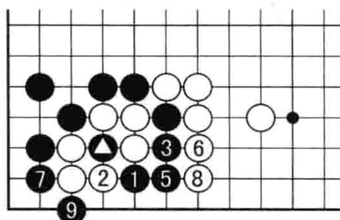
第35题



正解图



失败图



参考图

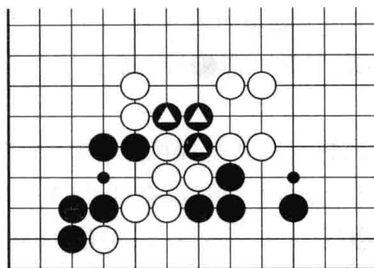
④=▲

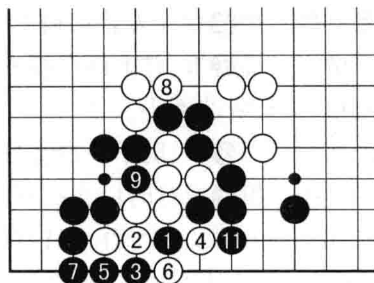
第36题 上面三子黑棋▲是三口气，下面数子白棋也是三口气，但有边上的优势。黑应用什么手筋来吃掉白棋？

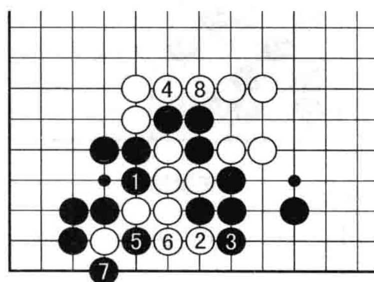
正解图 黑❶扳，白②接，黑❸连扳是手筋，白④打时黑❺从一线打，白⑥提子，黑❼接后白⑧到上面紧气，但来不及了，黑❾、⓫连打白棋，白棋被吃。

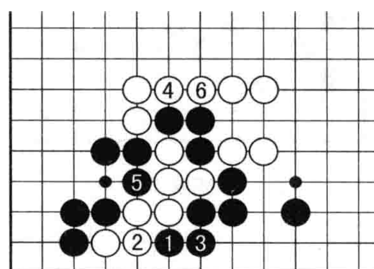
失败图 黑❶急于紧气，白②扳是长气的手筋，黑❸挡后白④到上面去紧气。黑❺打吃一子白棋，白⑥打，黑❼提后白⑧到上面打吃黑三子了。

参考图 黑❶扳，白②接时黑❸怕被吃，而接上，软弱！白④、⑥到上面紧黑气，黑被吃。


第36题


正解图
⑩=❶


失败图

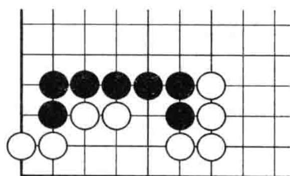

参考图

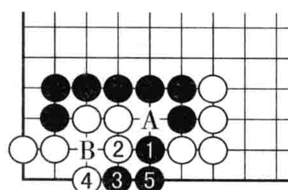
第37题 黑棋要吃掉角上四子白棋就要连用手筋。

正解图 黑❶扳是可以想到的一手棋，白②如在A位断，黑即于B位关门吃，所以只好曲下，黑❸连扳，这是一手初学者可能想不到的棋了。白④打，黑❺接上后白A位不能入子，白角部被吃。

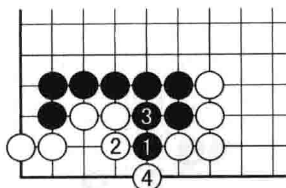
失败图 黑❶扳虽然正确，但当白②曲时黑❸不能再进一步，而是接上，白④渡过。黑棋不成功。

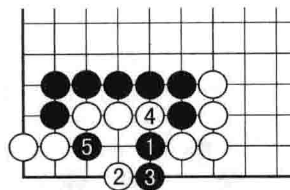
参考图 黑❶扳时白②跳下，企图渡过，黑❸立下阻渡，白④断时黑❺打，白三子被吃。


第37题



正解图


失败图

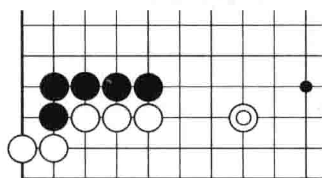

参考图

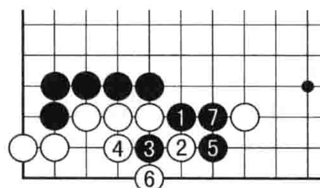
第38题 黑棋如能将白◎一子断开就是成功。

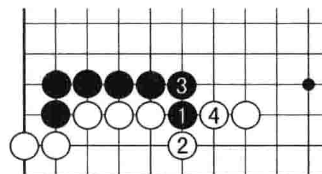
正解图 黑❶扳，白②扳时黑❸断，好手筋！白④在里面打，黑❺打，白⑥提后黑❼接上，白◎一子被断开了。

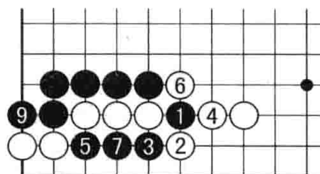
失败图 白②扳时黑❸没有掌握时机而到上面接，太软弱，白④顶后黑无后续手段。

参考图 黑❸断时白④到外面打，黑❺就到下面断。白⑥提，黑❼接上打白三子，白⑧接后黑❾紧角上两子白棋外气，白差一口气被吃。


第38题


正解图


失败图

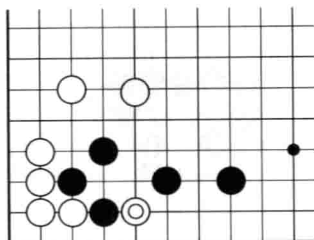

参考图
⑧=❶

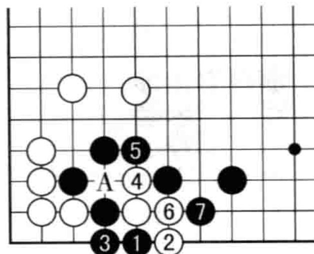
第39题 这是实战中白◎夹的欺着，黑棋如对应不当官子上会吃亏。

正解图 黑❶扳，首先防止了白棋从3位渡过，白②打，黑❸接，白④上冲，黑❺挡，由于白只有两口气，A位不能入子，白⑥接，黑❼扳住，白棋逃不出去了。

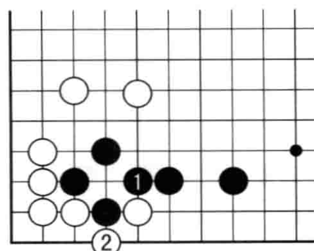
失败图 黑棋怕白子逃出而在上面挡，白②从下面渡过，黑棋大亏！

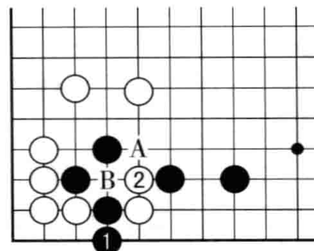
参考图 黑❶立下，防止白棋渡过，白②马上上冲，以后黑棋无法兼顾A、B两点，白必得一处，黑棋损失更大。


第39题



正解图


失败图



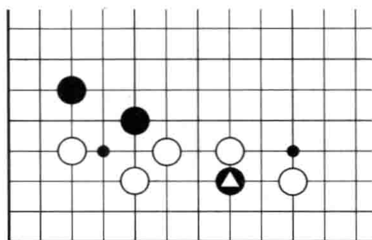
参考图

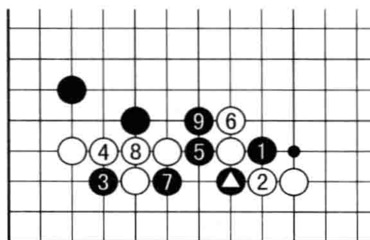
第40题 这是实战中可以遇到的棋形，黑▲一子虽在多子包围之中，但只要手筋正确，还是大有活动余地的。

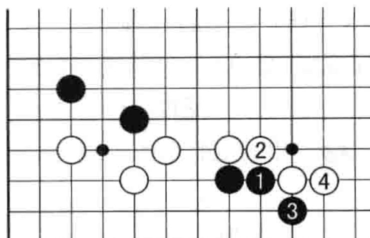
正解图 黑❶先在右边扳起，白②断，黑❸到左边跨下，好手筋！白④挡住，黑❺回到右边打，白⑥长，黑❼嵌，又是一个好手筋，白⑧防双打，黑❾长出，黑既逃出了▲一子，又把白棋分开，相当满意。

失败图 黑❶顶，白②挡，黑❸扳，白④退，以下即使黑棋在下边爬苦活，白棋必然会形成雄厚外势，黑全局不利。

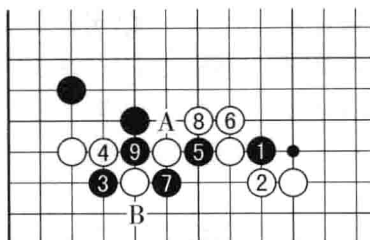
参考图 正解图中黑❼嵌时白⑧如改为上面打，黑❾即挤入双打，白棋A、B不能兼顾，损失更大！


第40题


正解图



失败图



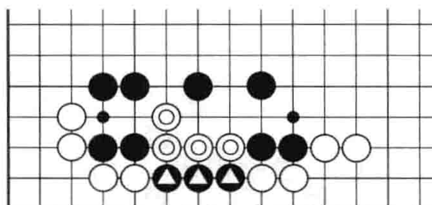
参考图

第41题 中间四子◎白棋是四口气，而边上三子▲黑棋仅三口气，黑棋要求长出一口气来。

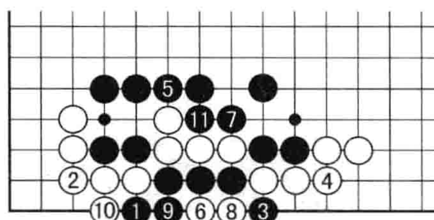
正解图 黑❶、❸先在下面两边扳，逼白②、④接上后，再到上面紧白棋的气。以下双方是必然对应，结果至黑⓫，黑棋快一气吃白棋。这叫作"两扳长一气"。

失败图 黑❶一开始就紧白棋的气显然不行，至白④，黑三子被吃。

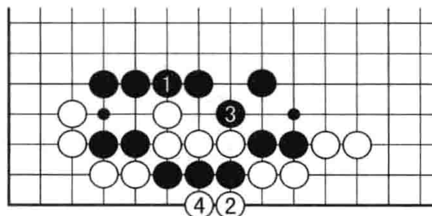
参考图 正解图中的白⑥改为在外面打，黑❼即在上面紧气，至黑❾，上面白棋少一气被吃。



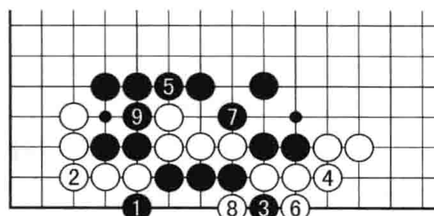
第41题



正解图



失败图



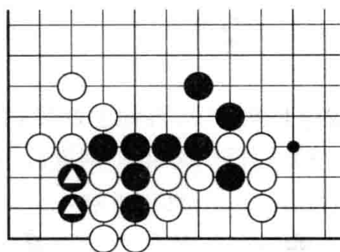
参考图

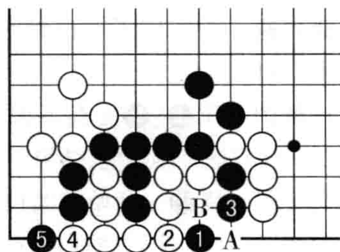
第42题　角上两子▲黑棋要想逃出只有吃白棋，那手筋在哪？

正解图　黑❶点，好手筋！这是不容易发现的“盲点”。白②接，过强！黑❸长出，这样白A、B两处均不能入子，白④想逃，已无用了，黑❺打，白被吃。

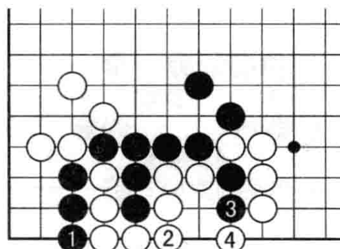
失败图　黑❶打，有些过急，白②接后黑❸长出，白④可在一线打，黑两子被吃。

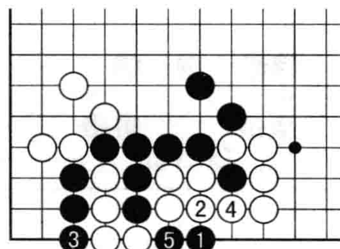
参考图　黑❶点时白②团住，不让黑棋入子，但黑❸可以在外面打吃，白④提黑一子，但黑❺可提出白四子，角上黑子仍然逃出。


第42题



正解图


失败图

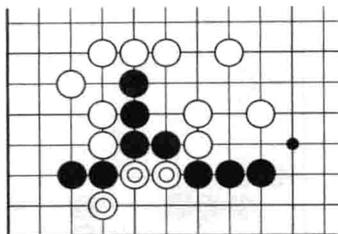

参考图

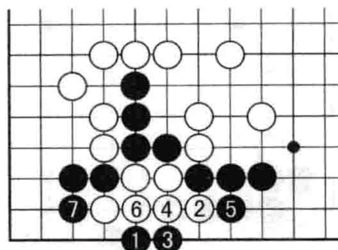
第43题　黑棋被分在三处，只有吃掉下面◎白子才能连在一起。

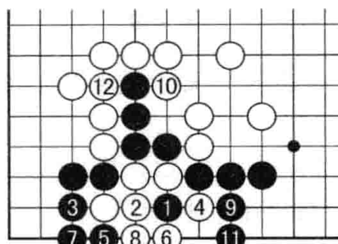
正解图　黑❶到一线点，妙手！白②扳，企图长气，黑❸在一线平一手，妙极！白④接，黑❺挡下，白⑥接，黑❼再曲下，下面白棋被全歼！这种下法叫作“苍鹰搏兔”，又叫“黄莺扑蝶”。初学者仔细研究一下。

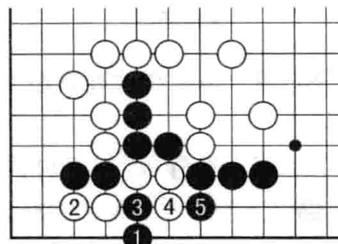
失败图　黑❶扳打，过急，白②接上，黑❸只有曲下，黑如在4位接，则白3位长，黑角上两子被吃。白④打，黑❺扳，白⑥提，黑❼、白⑧后成一眼，以下至白⑫，上面黑棋差一气被吃。

参考图　黑❶点时白②向角里长，黑❸挤入打，白④接，黑❺打，白被吃。


第43题


正解图


失败图

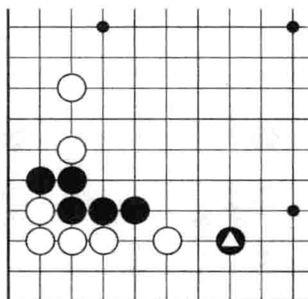

参考图

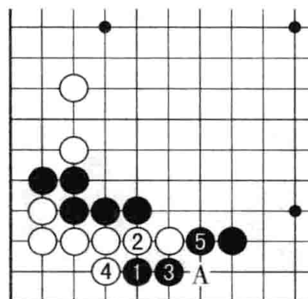
第44题 这是星定式的一型，黑▲一子从右边逼过来，白棋脱先他投。黑棋马上可以攻击这块白棋。

正解图 黑❶点，绝佳手筋！白②只有接上，黑❸退回，白④曲下，黑❺顶是防止白A位扳下。白棋角上尚未净活。黑棋同时得到不少官子便宜。

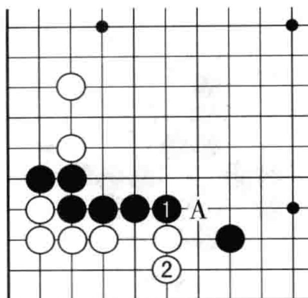
失败图 黑❶压，白②立下，白棋已经安定，还有A位扳出的余味！黑棋所得不大。

参考图 有黑棋在▲位逼时，一般白棋应补上一手，在1位顶，黑❷上长后，白取得先手才可以脱先。

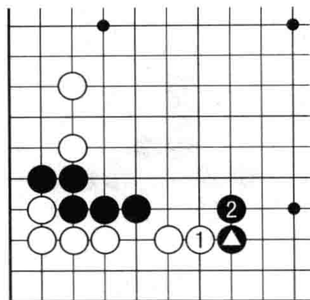

第44题



正解图



失败图



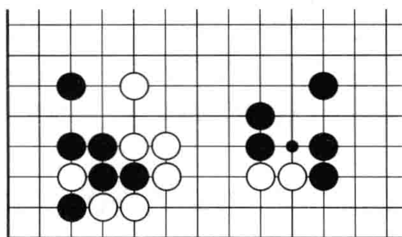
参考图

第45题 黑棋在这种棋形中如能一眼发现手筋所在，那说明水平已到了一定程度。

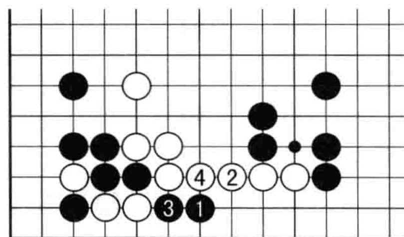
正解图 黑❶点，正中白棋要害，白②接回右边二子，这是损失最小的应法，黑❸先手断下左边两子白棋，白④接不可省，防黑在此冲出。

失败图 黑❶扳，白②在下面反扳，黑❸连扳，白④打，黑❺不得不接上，白⑥也接上，黑❼再断时已少了一口气，白⑧打，黑子被吃。

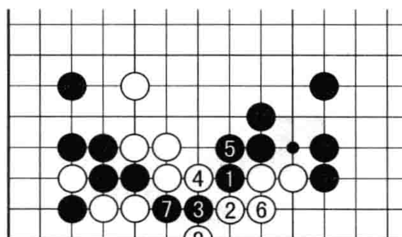
参考图 黑❶点时白②接，过分！黑❸即尖顶，白④断，黑❺虎后白右边两子被吃。损失更大！



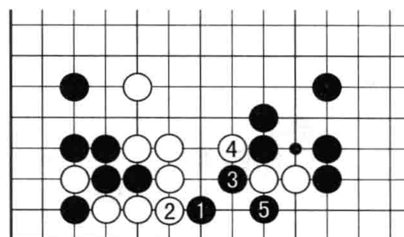
第45题



正解图



失败图



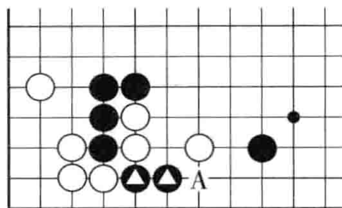
参考图

第46题 黑△两子要逃出只要A位长就行了，但初学者不能满足于此。

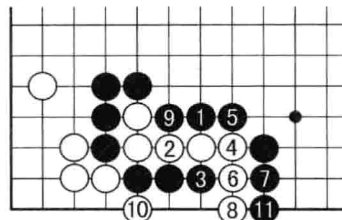
正解图 黑❶是所谓“逢单必靠”的手筋，白②接，黑❸在下面长也是手筋，以下是双方必然对应，至黑⓫，白被全歼。

失败图 黑❶冲时白②曲挡，黑❸打时白④仍曲出，黑❺打时，白⑥曲后反打黑❸一子，征子不成立。

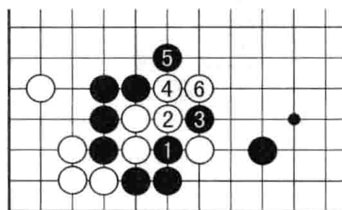
参考图 黑❶靠时白②平，黑❸挡住，白④接，黑❺紧气，白仍被吃。



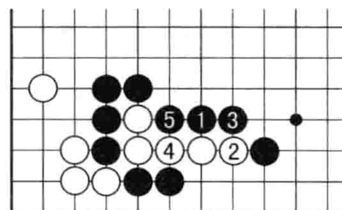
第46题



正解图



失败图



参考图

第47题 黑棋的任务是吃掉白◎两子，使两块黑棋得以连通。

正解图 黑❶靠下，白②下扳，黑❸扭断，白④打，黑❺挤入，白◎两子接不归。白⑥提黑❶一子，黑提白两子，两块得以连通。

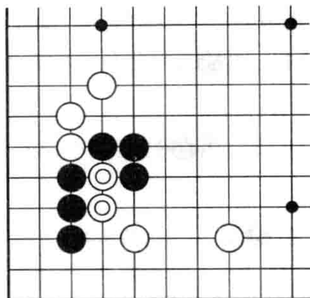
失败图 黑❶直接打，白②接后黑❸扳，白④也扳，黑❺接后白⑥接回，黑失败。

参考图 黑❸扭断时白④打黑❸一子，黑❺就在三线挤断，白◎两子仍是接不归。

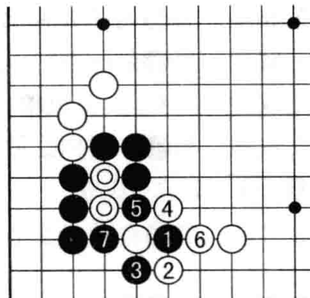
这种下法叫做“相思断”，在实战中可常见到。

第48题 黑棋被分成三处，右边数子问题不太大，而上面两子要跑，意义不大，主要是要找到手筋逃出下面四子黑棋。

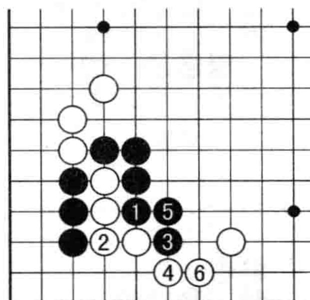
正解图 黑❶靠是盲点，是两边有棋的手筋。白②提黑一子，黑❸接出下面



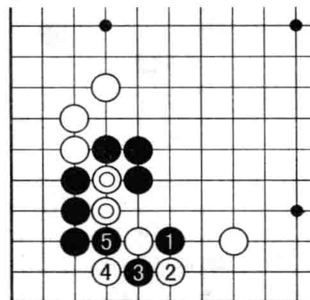
第47题



正解图



失败图

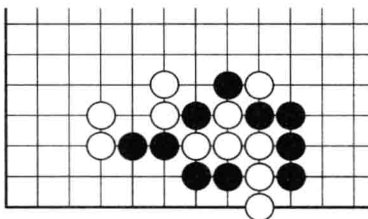


参考图

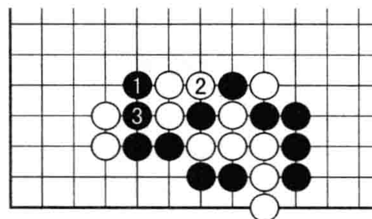
四子。

失败图　黑❶在上面接上，白②打，征吃黑三子，黑棋不成功。

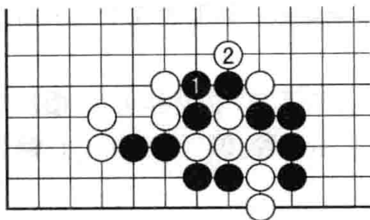
参考图　黑❶靠出时白②接，不让下面黑棋连出，过分！黑❸再接上上面黑棋，白④依然征黑棋，但征到黑⓫时黑❶起了关键作用，正好打吃白⑧一子，征子不成立，右下数子将被吃。

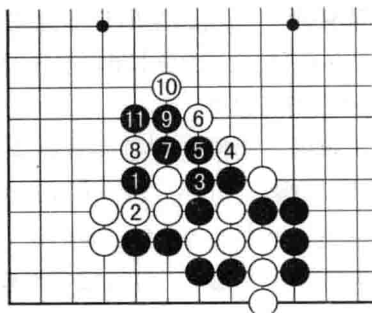


第48题



正解图


失败图

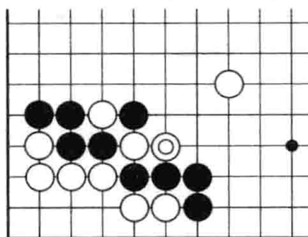

参考图

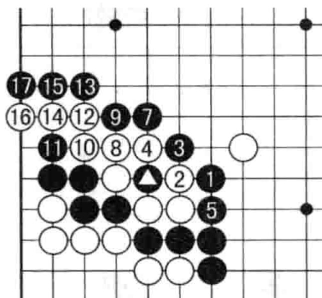
第49题 因为右上方有一子白棋，所以白◎长，企图逃出，那黑棋用什么手筋来吃掉它呢？

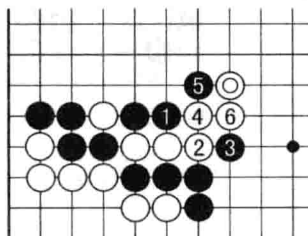
正解图　黑❶枷，白②打，黑❸反打，白④提，黑❺打后白⑥接，黑❼打，形成"送佛归殿"，至黑⓱，白棋被全歼。

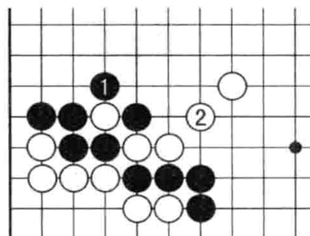
失败图　黑❶直接打，白②逃，黑❸征白子，至白⑥，正好接上白◎一子，黑棋不行。

参考图　黑❶提上面一子白棋，白②连回，黑被分成两块，还要分别处理，不佳！


第49题


正解图　⑥=▲


失败图

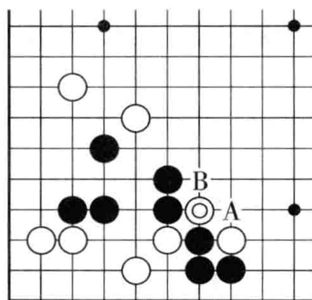

参考图

第50题 此题黑棋的任务是吃掉◎一子白棋，使上下两块黑棋连成一片，如在A位双打，白即B位长出，这样黑棋上下不能兼顾。如能发现本题手筋，说明水平到了相当程度。

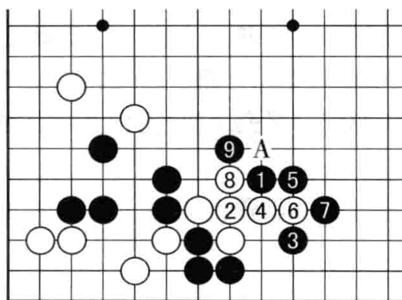
正解图 黑❶用枷是一般初学者不易发现的手筋。白②接上，黑❸再飞枷，白④冲，黑❺退，好手！以下白⑥、⑧企图冲出，但黑❼、❾后被全歼！黑❺如在6位挡，白8位冲后有A位打，可逃出。

失败图 黑❶打，白②接后黑❸企图封住白棋，但白④冲后，可在6位打，再在8位连打后，白⑩、⑫即逃出包围圈。

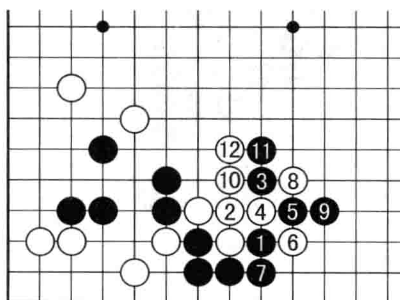
参考图 黑❶封时白②尖，黑❸在上面打一手后于5位扳，白④过分，以下对应黑棋步步紧逼，至黑⓯，白差一气被吃。



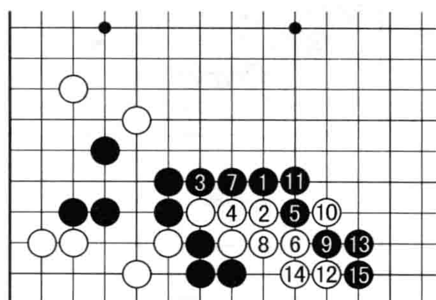
第50题



正解图



失败图



参考图

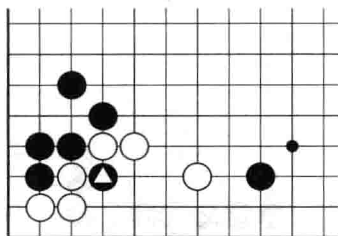
第51题 由于右边有了一子黑棋，在白棋内部的一子黑棋▲就有了活动余地了。

正解图 黑❶向外飞，白②曲，黑❸再长入一步，白④只有提黑一子，黑❺

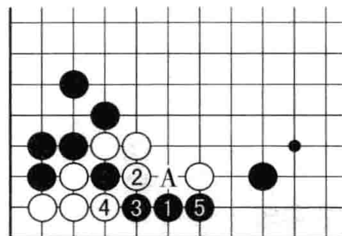
长回。黑棋不止获利，主要是白棋眼位不足了，黑❶时白②如在3位枷，黑即A位冲出。

失败图　黑❶托，白②内扳，黑❸退后比起上图来所获差了不少，而且白棋已得到了安定。

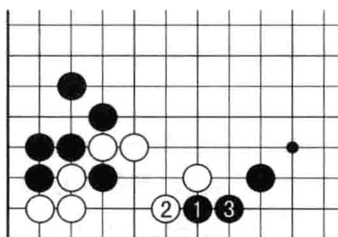
参考图　黑❶飞时白②挡下，无理！黑❸就到左边挡住，白角上三子被吃，损失惨重。



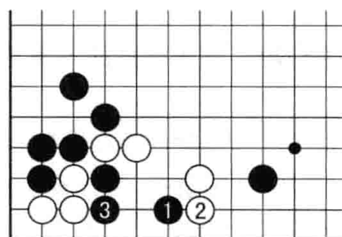
第51题



正解图



失败图



参考图

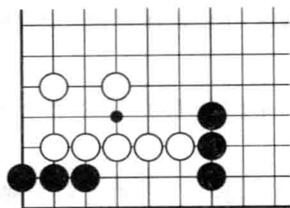
第52题　左边三子黑棋是可以渡回到右边来的，这在实战中常见，初学者一定要掌握。

正解图　黑❶尖，也是从角上大飞，白②跨下，黑❸打，白④挤，黑❺提，白⑥打，黑❼正好接上。黑棋得以渡过。黑❶如在5位尖也可渡过，不过初学者一定要学会从多子一边尖为正。

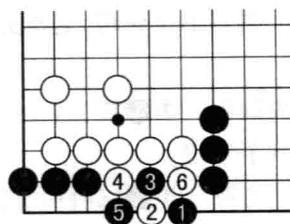
失败图　黑❶采用小飞，白②搭下，黑❸打，白④夹打，黑❺接，白⑥随之接上，角上三子黑棋被吃。

参考图　黑❶改为在中间靠，白②冲，黑❸挡，白④再冲，黑❺挡，白⑥提，成劫争。

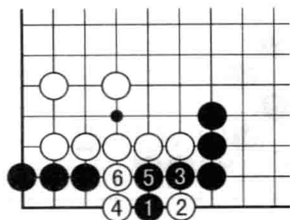
另外，黑如2位长，白即1位挡，黑如4位曲，白也是1位挡，黑不行。



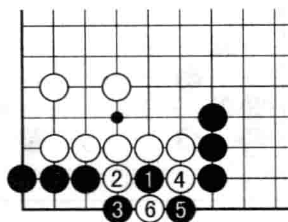
第52题



正解图
❼=②



失败图



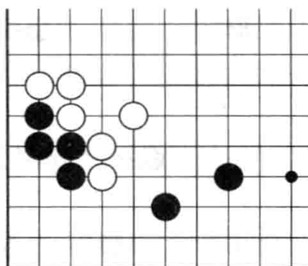
参考图

第53题　黑角要做活不是难事，但现在要求左右两块黑棋连成一片，手筋何在？

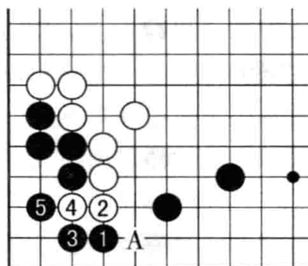
正解图　黑❶对两边黑棋都是小飞，这一手筋初学者应掌握。白②顶，黑❸退好，白④冲，黑❺挡，黑已渡过。黑❸如在4位挡，白即A位扳，黑棋不能渡过了。

失败图　黑❶扳，白②断，黑❸打时白④从中间打，黑❺提时白⑥穿下，黑被断成两处。

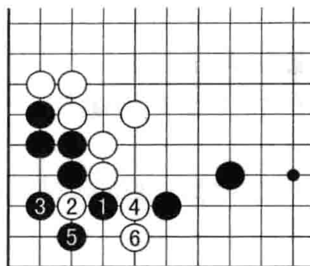
参考图　黑❶飞时白②扳，黑❸也扳，正确！白④接，黑❺渡过。黑❸如在4位断，白即3位立下，左边数子黑棋被吃。



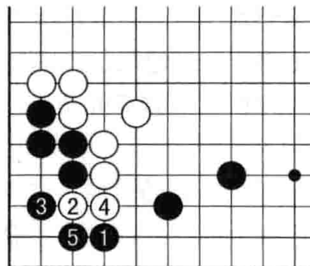
第53题



正解图



失败图



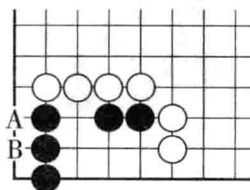
参考图

第54题 这是一道死活题,黑棋角上已有了一只眼位,白如A位扳,黑B位挡即是眼。关键是要在右边做出另一只眼来。

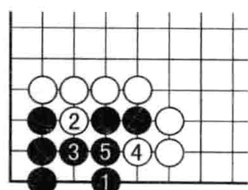
正解图 黑❶跳下是唯一能做出眼位来的要点。白②、④在两边冲,黑❸、❺挡后,黑已活。

失败图 黑❶曲下,白②冲,黑❸挡后白④在一线托,黑❺打,白⑥挤入成了假眼,黑棋不活。

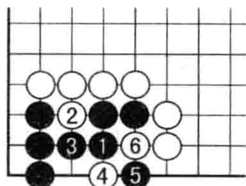
参考图 黑❶贴着白棋曲下,白②冲,黑❸挡时白④在一线打,黑❺接,白⑥长入,黑已不活。



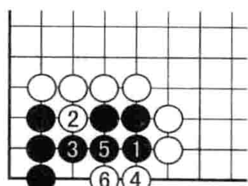
第54题



正解图



失败图



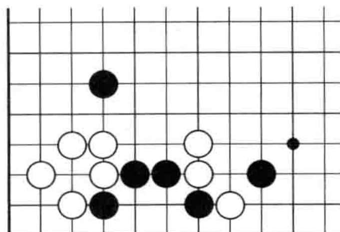
参考图

第55题 当然是要逃出下面数子黑棋。

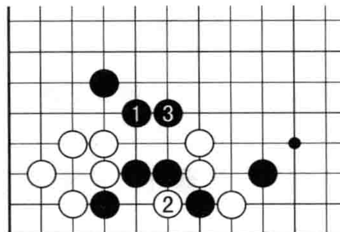
正解图 黑❶跳，白②到下面打吃黑一子，黑❸并，黑子已逃出。

失败图 黑❶跳错方向，白②冲，黑❸向上逃，白④挡住，黑❺打，白⑥已逃出。

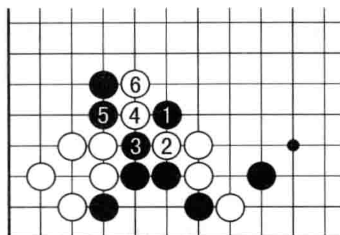
参考图 黑❶跳时白②冲，黑❸上冲，白④挡住，黑❺打，白⑥长时黑❼就打右边两子白棋，白⑧接，黑❾打，全歼白棋。



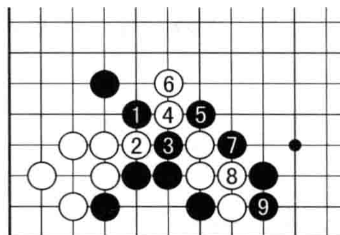
第55题



正解图



失败图



参考图

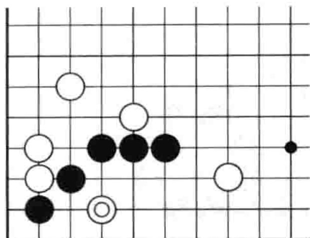
第56题 白◎一子向下超级大飞到黑角深处，显然是欺着，黑棋要予以反击。

正解图 黑❶顶是反击白棋的最佳手筋，白②断，黑❸立下，方向正确，白④上冲，是为防黑A位扳补上，黑❼接吃白三子，其实可以脱先。

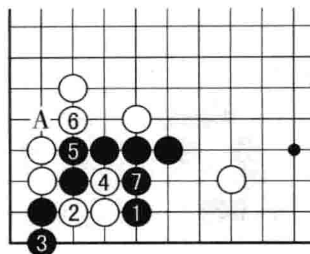
失败图 黑❶接，太软弱了，白②跳回，黑棋不仅是官子的损失，而且失去了根据地。

参考图 正解图中白⑥不在A位补，而在下面冲，黑❼挡，白⑧打，黑❾利用黑❸的“硬腿”，打吃白棋，白⑩提黑一子，黑⓫接，白四子接不归。

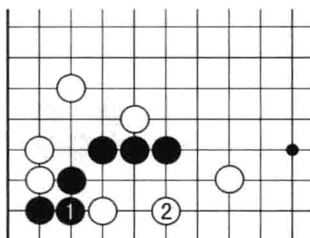
从此图初学者要领会当时黑❸立的方向以及正解图中黑❼可以脱先的道理。



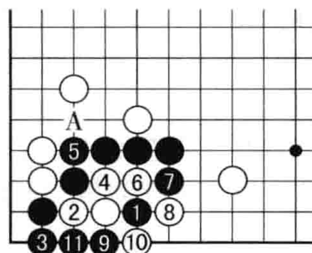
第56题



正解图



失败图



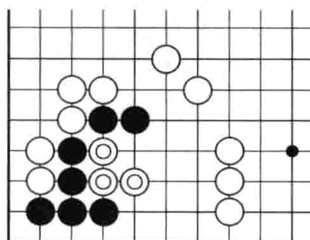
参考图

第57题　黑棋只有吃去◎三子白棋才能做活。

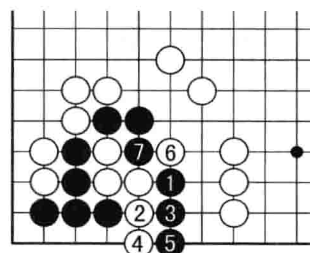
正解图　黑❶顶是被称为“顶天狗鼻子”的手筋。白②曲下，黑❸紧贴夹住，白④立，黑❺仍在紧气，白⑥扳出，黑❼挤入打吃白棋了。

失败图　黑❶曲，随手！白②长就能连回。黑如A位长，白也2位长，黑仍不行。

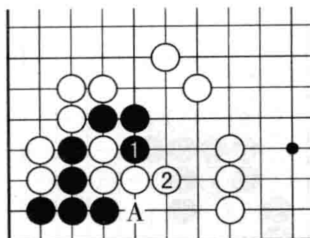
参考图　黑❶顶时白②下扳，黑❸断打即吃下白三子。



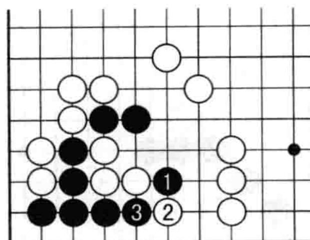
第57题



正解图

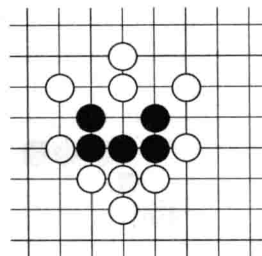


失败图



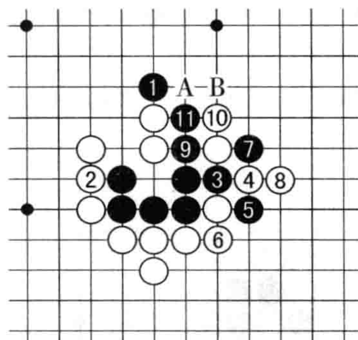
参考图

第58题 前面介绍过"乌龟不出头",而此型被称为"钓金龟",而不少人称它为"乌龟出头"。中间数子黑棋要想逃出自有手筋。

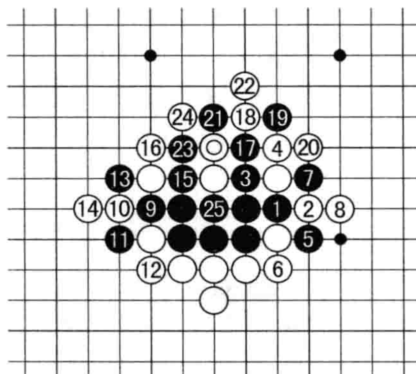

第58题

正解图 黑❶顶,出人意料的手筋,其实也是"两边同型走中间"的典型题例。白②接,黑❸冲后一系列打都是正常过程,至黑⓫冲,白已无法在A位挡了,如挡,黑即B位双打。黑已轻松出头!

失败图 黑❶一开始即硬冲,以下东冲西冲,左打右打,交换至黑㉓时白㉔打,黑㉕提白两子,但白㉖倒扑,黑被全歼!



正解图


失败图

㉖=◎

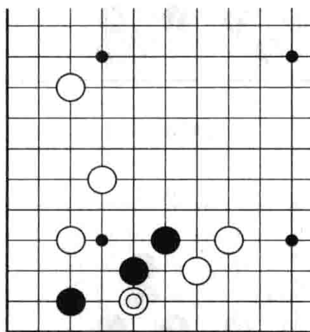
第59题 这是定式以后的一型,白在◎位托入,这是一手很有攻击性的手筋,但黑棋也有手筋对付。

正解图 黑❶先扳一手,再于3位虎是手筋,这样以后A、B两处必得一处。这

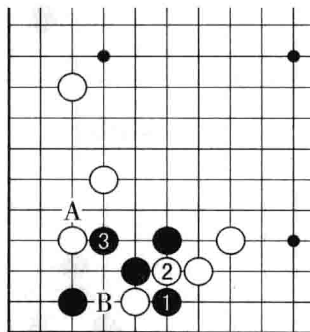
种下法不要以为简单，如能懂得这一点，水平已相当高了。

失败图　黑❶扳时白②挤断，黑❸打吃白一子，白④断打，黑❺接，白⑥也接上，黑棋仅活一小角，大坏！

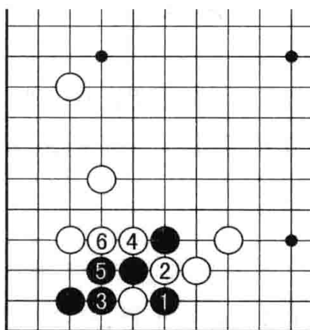
参考图　黑❶直接顶，白②退后黑❸再尖，白④顶后整块黑棋不活，成了孤棋，更坏！



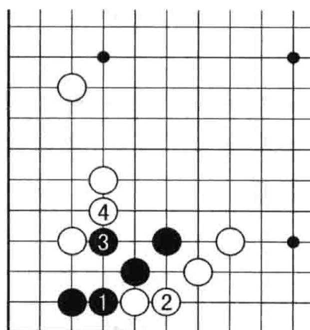
第59题



正解图



失败图



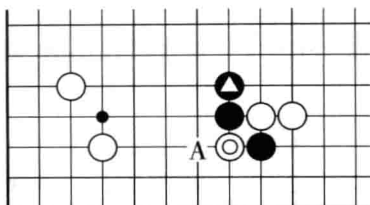
参考图

第60题　这是实战中常见的一个棋型，黑在▲位长出，白在◎处断，黑棋在A位打后的手筋在哪里？

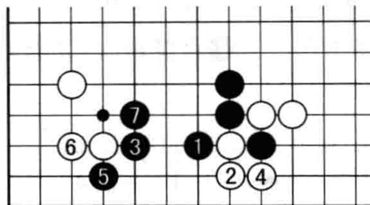
正解图　黑❶打是必然一手，白②立后黑❸的碰就是初学者想不到的手筋了。白④曲吃黑一子，黑❺下扳，白⑥退后黑❼长出，棋形完整，出头舒展。

失败图　白②立下时黑❸跟着挡下，白④曲吃下黑一子，黑棋形状单薄，而且还有A位断头，不爽！

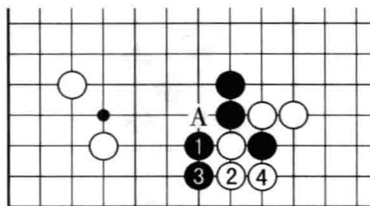
参考图　黑❸碰时白④长，黑❺就在右边挡下，白⑥曲，由于有了黑❸一子，黑❼可以挡下，否则白有A位的打。这样白三子被吃！



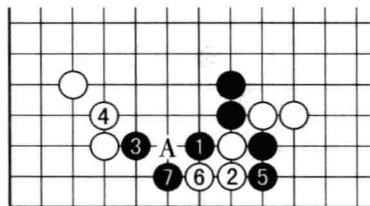
第60题



正解图



失败图



参考图

限于篇幅，手筋只有介绍以上六十型，挂一漏万。但通过上面的学习，要求初学者能举一反三，再看看有关手筋的专著，并在实战中不断使用，自然会熟练掌握。

《云仙杂记》　王积薪每出游，必携围棋短具，画纸为局，与棋子并盛竹筒中，系于车辕马鬃间，道上虽遇匹夫，亦为对手。胜则徵饼饵牛酒，取饱而去。

译释：唐玄宗时有一围棋高手叫王积薪，他虽享有盛名，但人很随和近人，每次外出游玩时都带着围棋，用纸画成棋盘，把围棋子放到竹筒里，系在马车的辕上，在路上不管遇到什么人，哪怕是平民百姓，渔父樵夫，只要会下围棋，就下车来与之对弈，对方如胜了，则款待一顿好菜好酒。

王积薪把围棋理论做了一个总结，提出了《围棋十诀》。

一、不得贪胜。

二、入界宜缓。

三、攻彼顾我。

四、弃子争先。

五、舍小就大。

六、逢危须弃。

七、慎勿轻速。

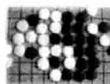
八、动须相应。

九、彼强自保。

十、势孤取和。

围棋变化多端，但这十条精练、准确，概括了围棋的战略和战术。自提出以来被历代棋手奉为座右铭。

《十诀》是我国古典围棋理论的瑰宝之一。







第五章

基本定式

定式是在双方对局一开始时，在角上互相接触，经过激烈争夺后形成的一些固定下法。

定式是长期以来经过历代高手苦心钻研后，再在对局中不断积累、研究、发展和淘汰之后，选择出来角部变化，利益大体均等，双方认可的定型。

“定式”随着棋理的不断发展，或淘汰或增加，现有2万~3万个，但一般只要记住300~500个即可，但要弄清其大致变化。

“定式”是布局的基础，所以先介绍定式。

“定式”一词来自日本，我国古代多称为“棋式”“起手式”“边角图”“常套”“套子”。另外，在日本也有称为“定石”的。

学习定式一定要注意三个方面：

1.定式的行棋方向，就是在一个定式完成后各自势力发展的方向和自己原有子力的配合，包括有无征子。

2.记清每个定式结束时的先后手，要考虑自己得到先手后在何处落子，对方取得先手后可能在哪落子。

3.外势和实利各得多少，如自己得到外势应该如何发挥。如得到实利，则一定要保持向中间有一定的出头。

一般根据棋子在棋盘上的所在位置把定式分成“星定式”“小目定式”“三三定式”“高目定式”“目外定式”五个常用类型。

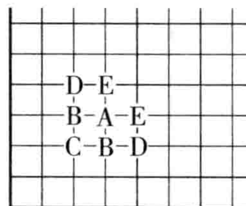


图5-1

图5-1中的A位在棋盘上棋竖四路的交叉点上，叫作“四四”，也叫作“星”。B位叫作“小目”，C位叫作“三三”，D位叫作“目外”，E位叫作“高目”。

“星”和“三三”在每个角上有一个点，全盘共四个

点，而小目、目外、高目在每个角上则有两个点，全盘有八个点。

在学习定式过程中每个角有四种下法。如图5-2中黑在星位，白有A、B两处挂，再将星位换成白子，则黑有A、B两处挂，这样每个角有四种下法。每个角依次类推则可下出十六个定式，这样学习定式可以熟悉盘上每个位置的下法。

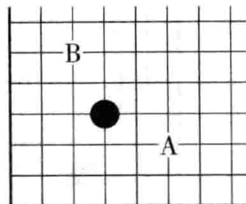


图5-2

第一节 星定式

星位的优点是正好处于四线的交叉点上，所以取势是其特点，有利于向中间发展，一手可以占角，然后立即抢占边上大场，加快布局速度。向边上的发展优于小目，容易形成大形势。易于以守为攻，收到高位攻击的效果。而且星定式的变化较少，易于掌握。

其缺点是“三三”很容易被对方侵入，所以对角的防守薄弱。

星定式在古代有“座子”时即有，所以又称“置子定式”。自日本废除“座子”以后曾一度使用较少，但自吴清源和木谷实提出“新布局”理论后又开始活跃起来。尤其是近来为追求布局速度而非常流行。

对于星位一般有图5-3的几种挂法。

在A位小飞挂是最常见的，也是定式最多的；B位挂多为引征；C位点三三多是在黑棋两边有子时使用；D位是所谓“二五侵分”，多在序盘、中盘时作为侵入手段；E和F都是变通下法，要配合周围子力时才用。

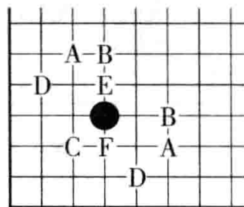


图5-3

一、小飞挂

对待白①的小飞挂，黑棋有图5-4中从A到G的几种常见应法。

1.压靠 图5-5 黑❶压靠，白②扳，黑❸上长，白④向角里长，黑❺挡，白⑥拆，黑❼跳，这是一个古老的定式，现在一般认为黑稍亏。但在让子棋中还是很坚牢地守住了角地，可以使用的。

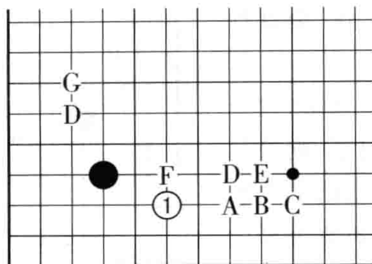


图5-4

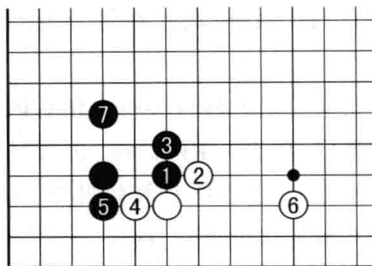


图5-5

图5-6　黑❷长时白③到角上托，也是一法，黑❹扳，白⑤接上，黑❻接后白⑦、黑❽各自开拆。

图5-7　白③托时黑❹挖，白⑤打，黑❻接后白⑦双虎，黑❽先在角上打，再到右边曲是次序，不可错，如先曲，白即8位立下。黑⓬拆是防白在B位断，如在A位拆，则白B位断，大官子！

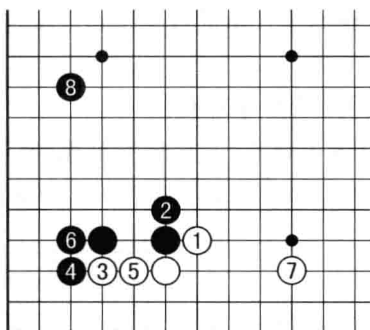


图5-6

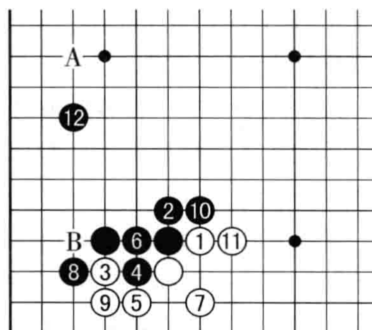


图5-7

图5-8　黑❷长时白③点三三是一种轻灵下法，一般都在A位一带有黑子时用，黑❹虎下，白⑤长，黑❻打，白⑦跳也是两分。

图5-9　白①扳时黑❷虎，白③打，黑❹接，白⑤也接，黑❻跳，白⑦拆。

图5-10　黑❷扭断是所谓“扭十字”，而“扭十字向一边长”是常用手法，黑❹也向上长，简明。黑❽守角大极。至黑⓬拆，黑棋生动，白棋厚实加先手，两分。

图5-11　黑❶压时白②挖，黑❸断打，白④长后黑❺当然接，白⑥征吃黑❶一子，黑❼飞，白⑧提黑子。结果白棋稍有利，但白②挖的先决条件是要求白棋征子有利。

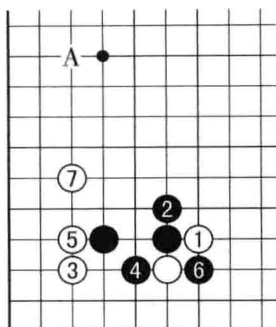


图5-8

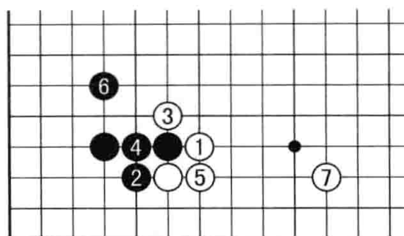


图5-9

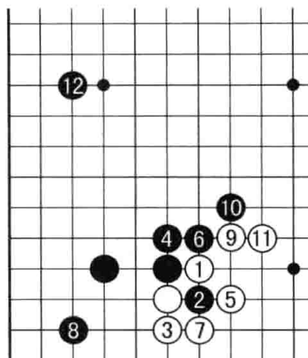


图5-10

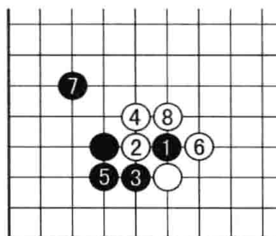


图5-11

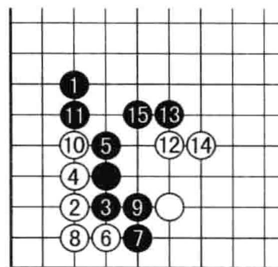


图5-12

2.大飞应 图5-12 黑❶采取大飞应，在现代布局中此较少见了，但其中变化不可不知。白②点角，黑❸必然挡下，以下对应至黑⓫，白棋先手活角后于12位跳起，黑⓭压，至黑⓯退，应是两分。

图5-13 黑❷挡时白③马上扳，也是常见，黑❹曲，白⑤虎，黑❻打，至黑❽后到上面拆2，黑棋不坏，白得先手也可行，要注意A位是十目以上大官子。

图5-14 白③扳时黑❹扳也可行，白⑤接上，黑❻接，白⑦飞，至黑❿接，白可脱先，也可A位长，黑B，白C，黑D，大致两分。

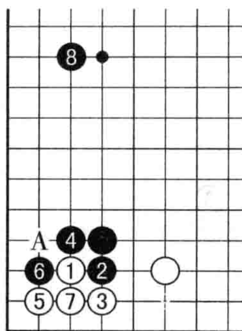


图5-13

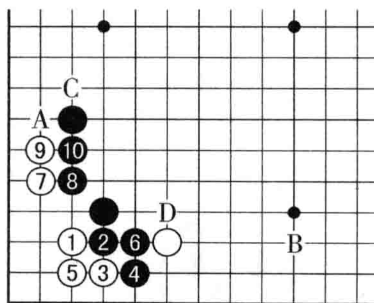


图5-14

3.小飞应 图5-15 白①小飞挂，黑❷小飞应在现代对局中常见，白③飞，黑❹守角，白⑤拆二，黑棋虽然所获不多，但很坚实，并取得先手，可以满意。

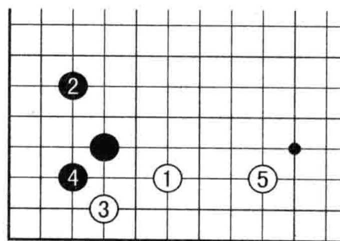


图5-15

图5-16 现在白④多改为压，黑❺即在二线扳，白⑥退，黑⓫时白⑫补，黑在A位挤断，此型黑▲在四线还行，如在B位则黑亏。白得外势，这也是场合下法。

图5-17 白③扳时黑❹打，白⑤接后黑❻接，白⑦渡过，黑❽立下，大极！

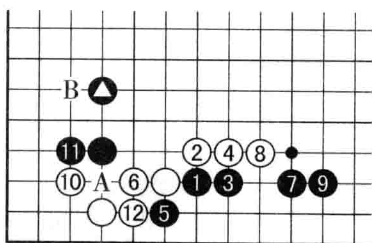


图5-16

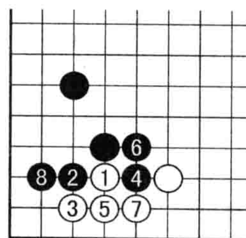


图5-17

4.单关应 图5-18 白小飞挂时黑❶单关应，白②飞，黑❸尖，白④拆二后黑❺要补一手，否则白可A位逼。

图5-19 白②飞时黑❸改为夹，与黑小飞时差不多，结果白得实利，黑得外势，两分。

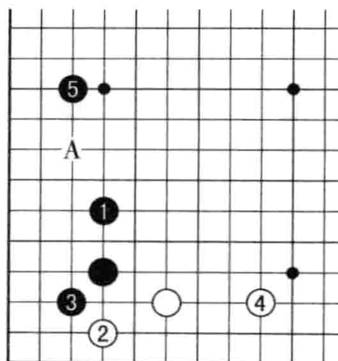


图5-18

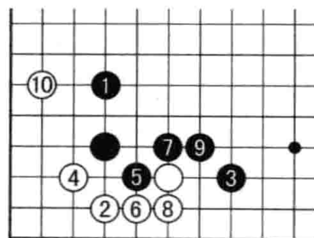


图5-19

图5-20 白④卡是不愿被封锁的下法，黑❺打，至黑⓯是白得外势，黑得角部，应是两分，白虽得先手，但是有A位处的漏风，黑不坏！

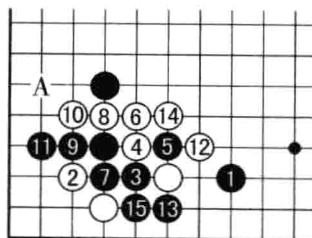


图5-20

图5-21 黑❶时白②点三三，白④扳后6位虎，黑❼打不可省，至黑⓫虎后白棋可下，但白◎一子已枯死。

图5-22 由于黑有△一子不愿下成上图，所以当白③扳时黑❹到上面曲下，白⑤虎，黑❻打后形成上面空。这是一个常形。

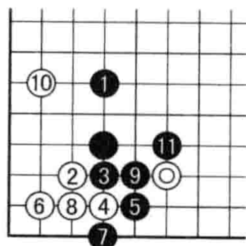


图5-21

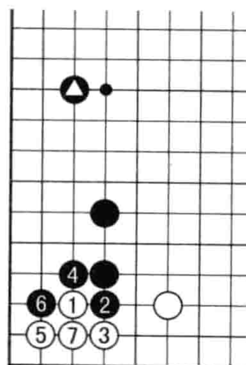


图5-22

5. 一间低夹及一间高夹 图5-23 黑❶对白棋小飞挂的一子◎隔一路在三线夹击叫作一间低夹。白②点三三，黑❸在右边挡，白④长出，对应到白⑩跳

是现在运用很多的一个定式，原因是这个定式两分很明显，而且简易明确。

图5-24　当上面有黑▲一子时，在白②点三三时黑❸就应在上面挡，至黑❼是定式一型，因为黑棋是后手，所以如果原无黑▲一子，则白可在▲位一带分投，黑棋的外势就不能发挥作用了，那就用前一个定式。

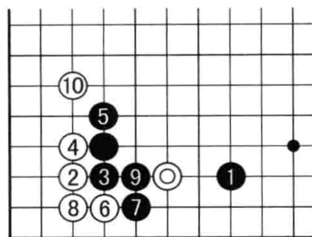


图5-23

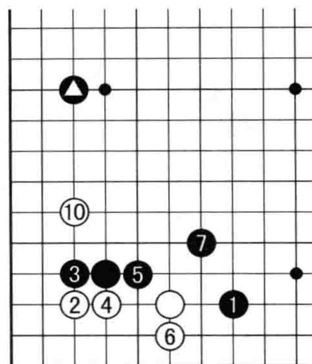


图5-24

图5-25　黑❶夹时白②到上面高挂，黑❸压，白④扳起，黑❺断，白⑥托，黑❼打时白⑧长入三三。白②如在A位低挂也可按此型进行。在上面有白棋势力时，白⑧后黑可B位长出。

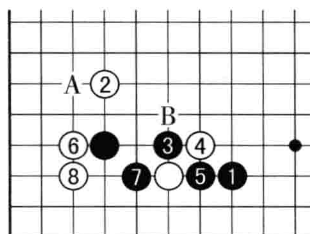


图5-25

图5-26　当黑❸压时现在流行白④点三三，黑❺挡，以下对应至黑❾挡，黑棋虽稍好一些，但白得先手，还算两分。

图5-27　黑❺换个方向挡住，对应至黑⓫，是后手，如上面没有黑子呼应，白可以白②为根据地向上面拆二，黑外势将化为乌有。

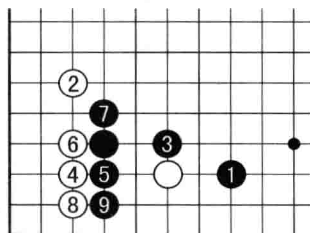


图5-26

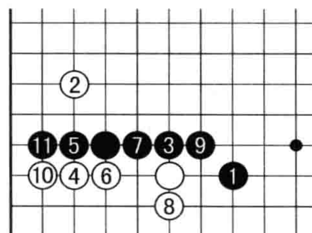


图5-27

图5-28　黑❶夹时白②跳起，黑❸单关守角，白④罩，黑❺长，等白⑥长时黑❼冲，以下至黑⓭跳，白得外势，黑得实利。黑也有在A位并的，而白⑭有时也不补而争先手。

图5-29　由于黑❶高一路，白②可以关起，黑❸后白④、⑥向两边小飞已得到安定，白棋不坏。

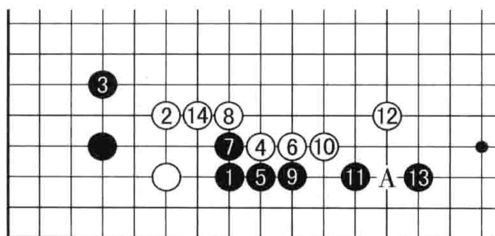


图5-28

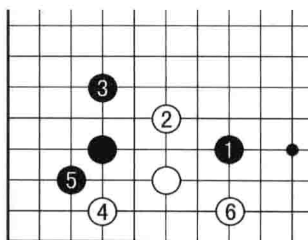


图5-29

图5-30　当白④向角里飞时黑❺尖顶，白⑥立下，要紧！黑❼仍要在角上尖，白⑧压靠至黑⓭，双方均已安定，两分。

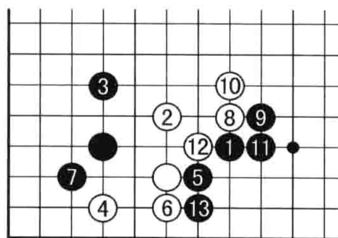


图5-30

6.二间低夹及二间高夹　图5-31　黑❷二间夹，白③点三三，对应至白⑪，由于黑❷远了一路，所以黑⓬虎补一手。

图5-32　当上面有黑▲一子时黑❸可选择在上面挡，至黑❾封住白棋，黑棋不坏。

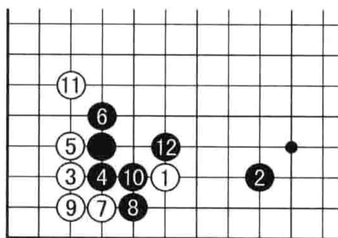


图5-31

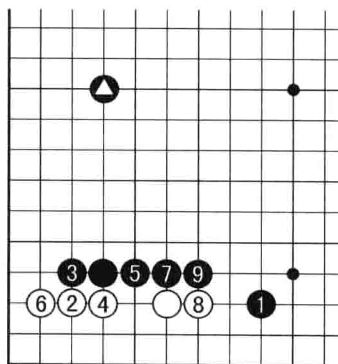


图5-32

图5-33　当上面有▲一子时，黑❷当然在上面挡，黑❹长时白⑤上挺，黑❻至黑❿是必然对应，白⑬不可不扳，黑⓰多弃一子是手筋，白⑰后黑⓲顺势接上，白⑲尖又是手筋，如在A位将被黑⓳包封。两分！

图5-34　白②跳起是避免被黑棋封在下面，黑❸关起守角，白④、⑥两面飞出确保了根据地。两分。

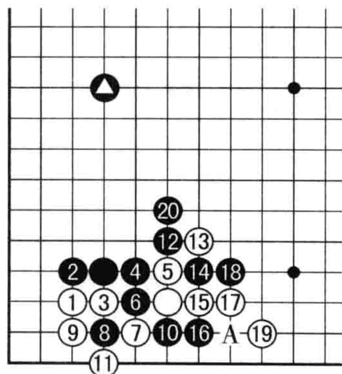


图5-33

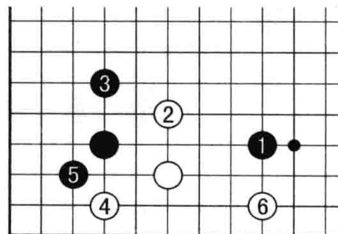


图5-34

7.三间低夹及其他　图5-35　黑❶是三间低夹，这是在任何夹下都可下的一型，结果一般都是两分。

图5-36　黑❶由于较远，所以白②到另一面挂，这称为“双飞燕”。黑❸是“压强不压弱”。白⑧尖是手筋，白⑩向角里扳，黑⓫是要点，至黑⓯立下，白或A位贴长，或B位拆，仍是两分。

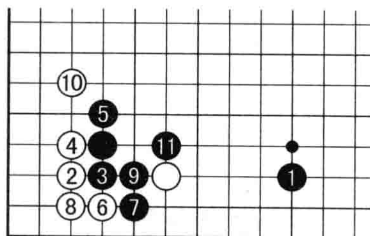


图5-35

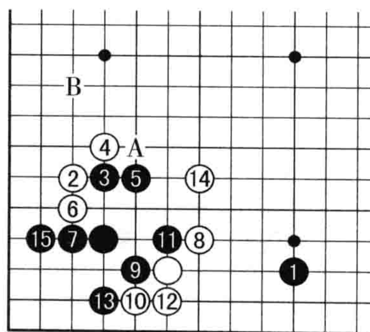


图5-36

图5-37　白②改为在另一面高挂，黑❸压，白④扳，黑❺挺时白⑥向角里长，黑❼为防白A位冲而并。白⑧飞，黑❾扳，是一个典型定式。

图5-38　白②高挂时黑❸到上面压，白④扳，黑❺退后白⑥点三三，对应至黑⓭虎应为两分。黑⓭如在A位长，白即B位断，黑⓭打，白C位扳可渡过◎一子白棋，黑将大亏。

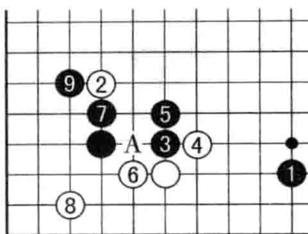


图5-37

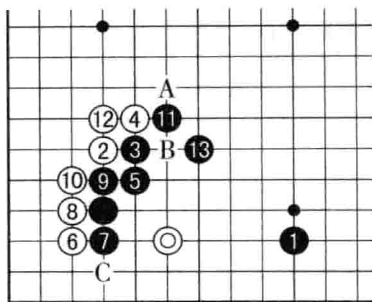


图5-38

图5-39　白①挂时黑❷脱先，白③再从另一面挂，三子如一只飞翔的燕子，所以叫作“双飞燕”。黑❹尖出是古代应法，白⑤点三三，白⑥挡，黑❼退回后为两分，虽是古法，但现在在不少对局中出现。

图5-40　黑❷挡时白③扳，经过交换，黑棋至黑❽后很坚实，而且白◎一子受伤很重，所以白棋不便宜。

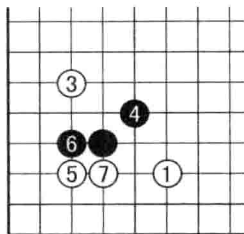


图5-39
❷脱先

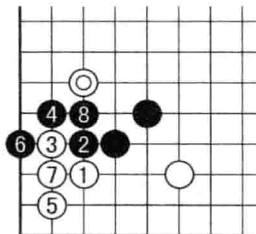


图5-40

图5-41　这是典型“双飞燕”定式的一型。其中白⑭不宜拆的过宽，黑⓭不能不出头，黑⓯是防白在A位夹。

图5-42　黑❸改为虎是重实利的下法，对应至白⑫拆，应是两分。

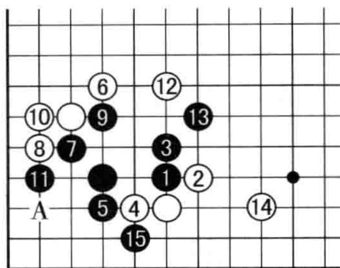


图5-41

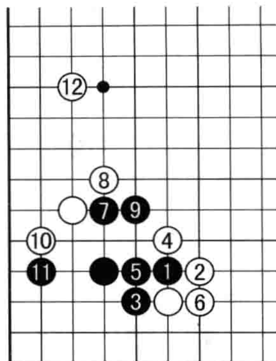


图5-42

二、其他挂法

图5-43　白①一间高挂，黑❷关守角，白③托，黑❹扳，白⑤退，黑❻立下至关重要，不可省，白⑦、黑❽各自拆边，两分。白③也有先在7位拆，黑❽位拆，白再3位托的。

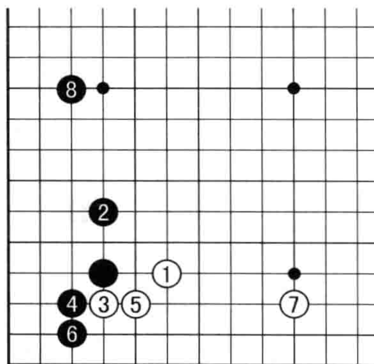


图5-43

图5-44　黑❷碰，白③立下，黑❹扳，对应至黑⓮拆，双方均获得相当利益。白棋稍亏一点，但得到先手，可以满足。

图5-45　黑❷碰时白③向上挺出，至黑❽守角，黑得实利，白先手获得厚势，两分。

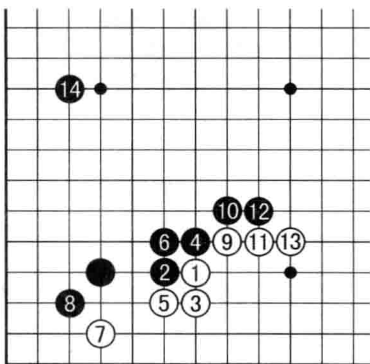


图5-44

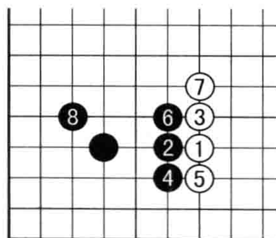


图5-45

图5-46　白②反挂时黑❸尖，稳健。白④跳，好手。至黑⓫，双方均可满意。

图5-47　白①大飞挂，黑❷大飞应，黑❹尖，白⑤拆，两分。

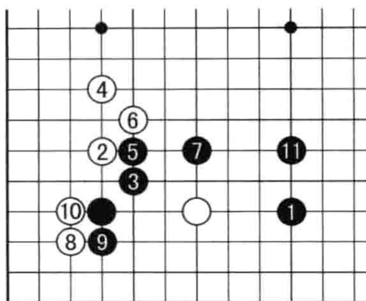


图5-46

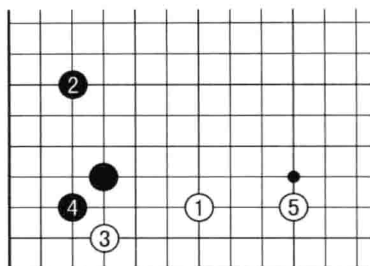


图5-47

图5-48　黑❶二间低夹，白②反挂，对应至白⑧长回，白◎一子比在A位小飞挂要好一些。

图5-49　一般在黑有▲两子，且依托角上星一子两翼张开时，白①多直接点入三三，黑❷要注意方向，应从宽处拦，对应至黑⓬，白棋先手取得了角部实利，应该满足。

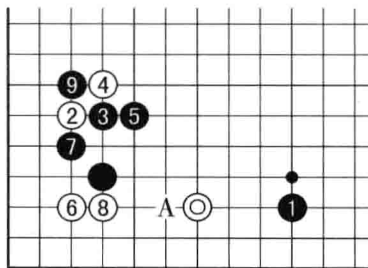


图5-48

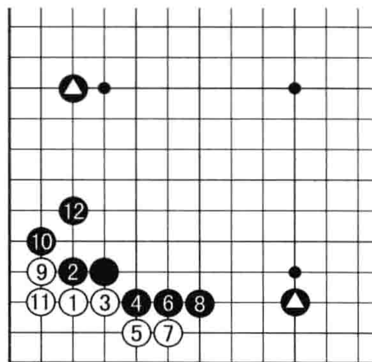


图5-49

图5-50　白①点三三，方向正确，白③长，黑❹扳，强手，至白⑬接，是两分。黑❿可在A位打，白11位提，黑B位长，白10位长，也是定式。

图5-51　当黑在▲位连扳时，白①到下面扳，黑❷扳，白③断，黑❹防双打，至白⑨，白棋转到右边来了，还是两分。

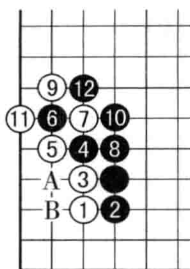


图5-50
⑬=❻

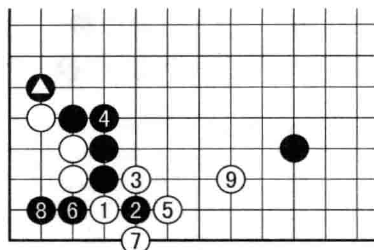


图5-51

图5-52　当黑❶大飞守角时白②点三三可以净活，对应至黑⓱，白棋先手活棋虽小一点，但可以满足，黑棋外势雄厚，也可满意。

图5-53　在黑单关守角时，白一般可在三三点入，能后手活出一小块来。

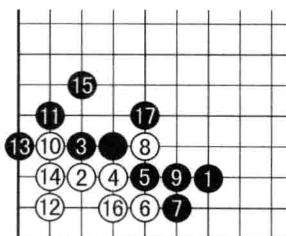


图5-52

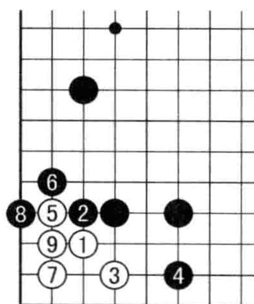


图5-53

图5-54　当黑为星位小飞守角时，白②点入不能净活，黑❷挡，白③长，黑❹顶，白⑤扳，黑❻扳时白⑦只有虎，黑❽打，白⑨做劫，黑❿提，成劫争。

图5-55　白①在黑大飞守角的下面托，黑外扳是取势的下法，白③连扳，手筋。至黑❿虎，双方均无不满。

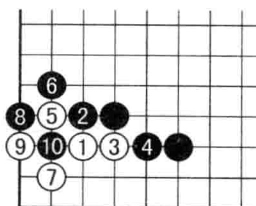


图5-54

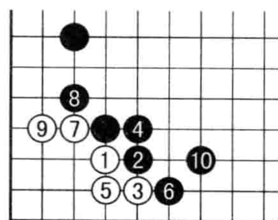


图5-55

第二节 小目定式

星位偏重于取势，"三三"则是取利为重，而小目则是兼有取势和占地两个作用。

小目如能小飞守角就能发挥更大效能。

小目有"定式宝库"之称，变化很多，而且新型不断出现。

图5-56 黑❶是小目，白棋一般在A、B、C位挂，黑棋有以下多种应法。

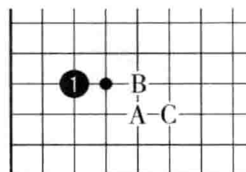


图5-56

一、小飞挂

图5-57 白②小飞挂是最常见的下法，白棋的应法也很多。这是小目定式最多的一型。

1.小尖、小飞、拆二 黑❸小尖应，是古来的应法，但过于坚实，现在采用者不多。白④飞起，黑❺拆，白⑥拆，一般如此。以后白A位飞和黑B位顶是大官子。

图5-58 黑❶尖时白②也以小尖应，黑❸拆，白④先飞压一手，等黑❺应后再6位拆。

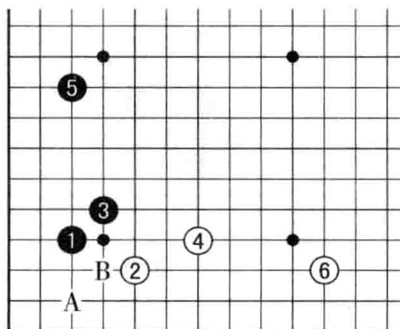


图5-57

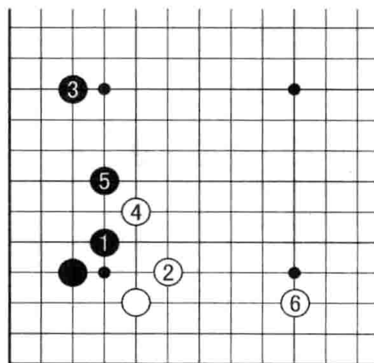


图5-58

图5-59 白②拆二是注重下面安全的下法，黑❸马上尖顶，白④长后黑❺跳，结果白稍嫌凝重。

图5-60　黑❶在上面小飞应，白②托角生根，黑❸扳，白④虎顶，黑❺退后白⑥立，黑❼也有拆至A位的。白或者脱先，或者到右边拆。

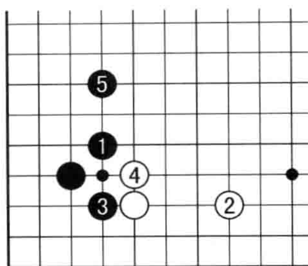


图5-59

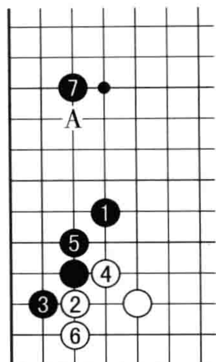


图5-60

图5-61　当白④尖顶时，黑❺改为角上打，是一种变化，白⑥就在上面打，白⑧打时黑❾到上面打，至黑⓯是诱白A位压，这样黑即长四路，便宜。最后角上有劫争，双方得失相当。

图5-62　当上图中白⑧打时黑❾接上也是一法，白⑩接后黑⓫断，白⑫打，黑⓭长时白⑭是好手，黑⓯和白⑯交换后要在17位补一手，应算两分。

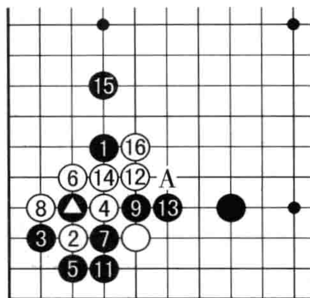


图5-61
⑩=▲

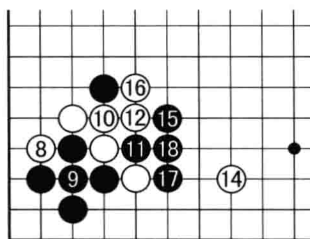


图5-62

2.一间低夹　图5-63　黑❸在白②隔一路的三线上夹，叫作“一间低夹”，也叫“一间夹”。白④飞压，黑❺、❼冲断作战，至白⑫，典型两分。

图5-64　当上图中白⑩时黑⓫扳起，白⑫、⑭连压两手之后再于16位跳下是手筋。黑⓱直接冲出，缓手，对应至白㉒，白棋外势雄厚。

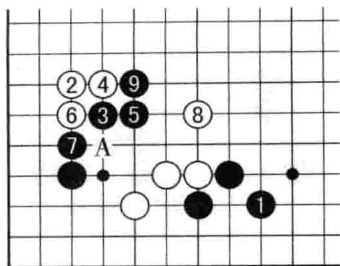


图5-72

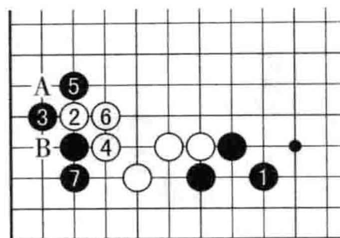


图5-73

扳，以下至黑❼长入角，以后白或者A位断，或者B位断。黑按“棋逢断处打”的棋理来处理。

图5-74　白②碰时，黑❸、❺冲断白◎一子。白⑧扳后经过白⑩、⑫先手得到角地再于14位拆，白好！黑❾如在11位打，白即9位滚打，仍是白好！

图5-75　黑❶扳时，白②向上长也是一法，黑❸顶，白④长出，这是瞄着左边黑棋，所以黑❺先跳一手，等白⑥刺时再到右边拆，白⑧冲下，黑❾挡，白⑩断是征子有利时的下法，黑⓫按“断从断处打”的棋理，至黑⓯尖、白⑯提，应为两分。

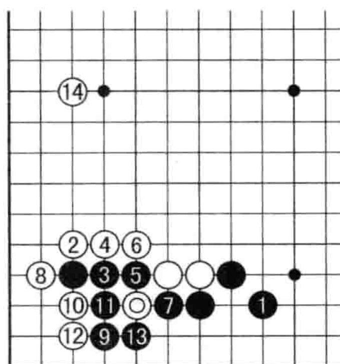


图5-74

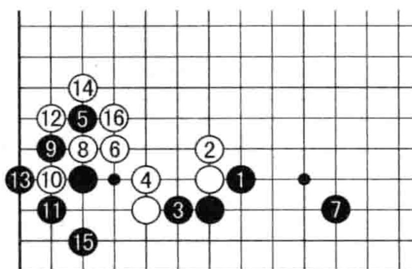


图5-75

图5-76　白①挺出时黑❷不在A位跳，而是飞起，白③压一手后到右边，白⑤是攻击要点，黑❻长，白⑦扳，黑❽曲，出头。两分。

图5-77　此后白①飞下好点，黑❷虎后至黑❻，白可满足。黑❷如5位接，白棋棋形生动。

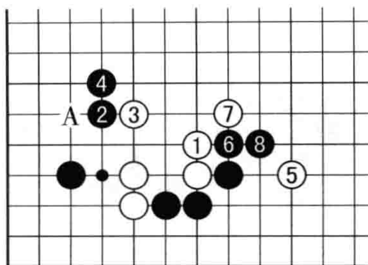


图5-76

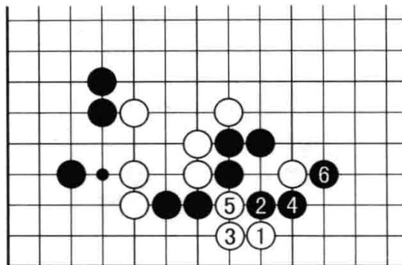


图5-77

图5-78　黑❶飞时白②飞压，黑❸扳后到上面5位拆，白⑥断后至白⑩，应是黑棋较好！但白棋也很厚实，可算两分。

图5-79　黑❶夹时白②托角，黑❸扳，白④尖顶，黑❺长，这也是定式一型。

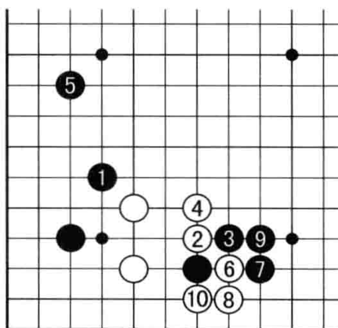


图5-78

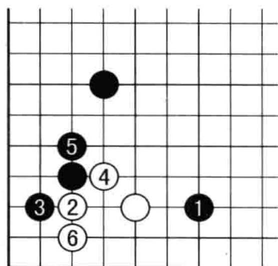


图5-79

图5-80　当白③尖顶时黑❹改为角上打，白⑤反打，这是黑棋重视角地和要取得先手的下法。黑❻提子后白⑦打一手再9位双虎，黑❿扳过，白⑪拆，此型由于以后黑有：黑A，白B，黑C，白D，黑E的手段，应是黑稍有利。为防这些手段，白⑨也有B位接的。

图5-81　白①托时黑❷长也是一法，白③接，黑❹压。结果黑后手得到外势，很难处理。

图5-82　白①飞时黑❷尖，白③并顶，防断。对应至白⑦，暂时两分，但白要防黑▲一子活动，如A位逃出。

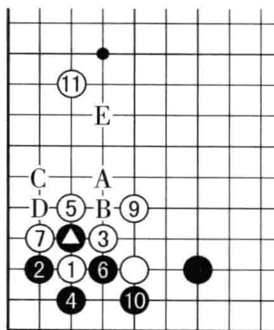


图5-80
❽=▲

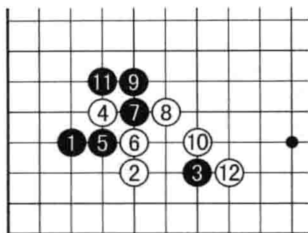


图5-63

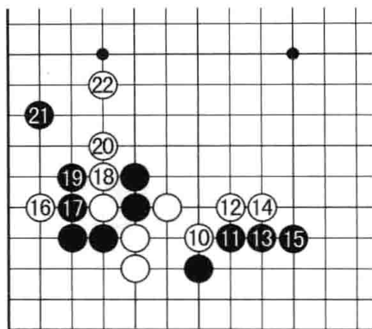


图5-64

图5-65　白⑯跳时黑⓱先在角跳下，白⑱阻渡，黑⓳挡下，对应至黑㉛，应是两分局面。

图5-66　白④飞压时黑❺长出，白⑥长，黑❼跳，白⑧托角，黑❾到上面压，白⑩挡住，黑⓫跳出。白⑭立角，这个定式局部两分，但上面要求有黑子配合才成立。

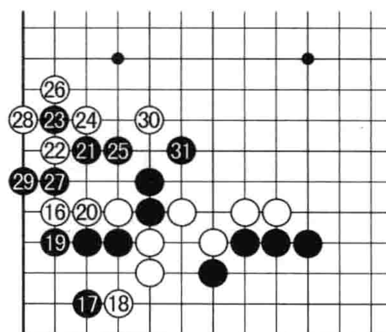


图5-65

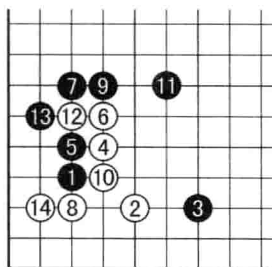


图5-66

图5-67　白④靠黑❸一子，黑❺先扳一手后再到上面拆二，白⑧断吃黑❸一子，黑⓫接坚实。至白⑫是两分局面。

图5-68　白⑥退时黑❼虎，态度强硬。白⑧是最常见的攻击，黑❾托，白⑩扳，黑⓫断，有力！白⑯征黑一子，这也是在白⑧时要有准备的，如征子不利则不宜采用。黑⓱跳下，实利极大！

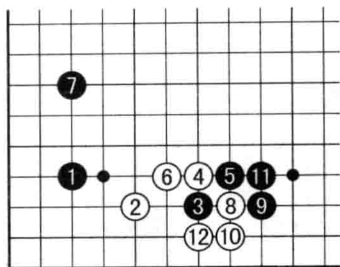


图5-67

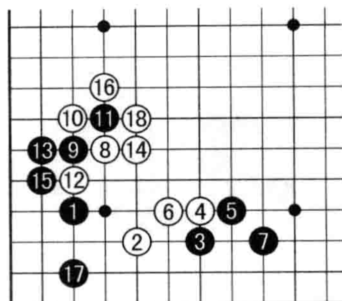


图5-68

图5-69　当白⑭长时黑⓯打吃白⑩一子，至白⑱，白棋所得很大，黑棋只有上面和右边都有子力配合时，此定式才适用，否则吃亏。

图5-70　当白子征子不利时，上图白⑧可远一路封，黑❷尖顶，白③扳后至白⑦封住黑棋，黑❽飞，白⑨尖，两分。

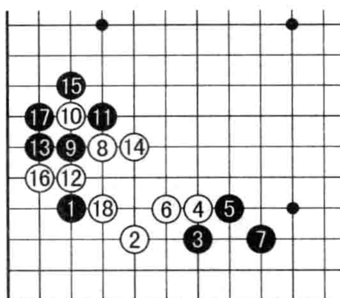


图5-69

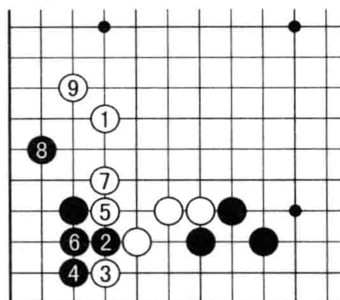


图5-70

图5-71　白①改为上面反夹，黑❷、❹靠退，对应至白⑪跳，白得外势，黑得实利。白⑤如改为11位跳，黑❻断，白⑦打，黑❽立，白A，黑❿，白可得先手。

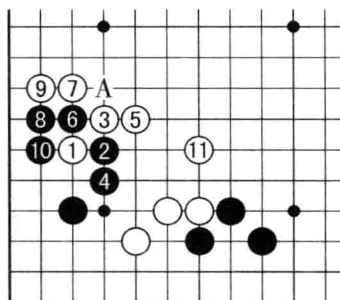


图5-71

图5-72　当黑❶虎时白②到上面二间夹，黑❸肩冲，一是为争出头，二是可以把白棋分开。对应至黑❾，可算两分，黑棋比较好下，但要提防A位断点。

图5-73　白②碰是强硬手段，黑❸下扳，白④

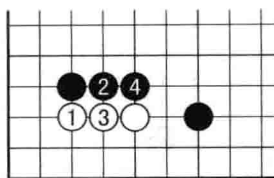


图5-81

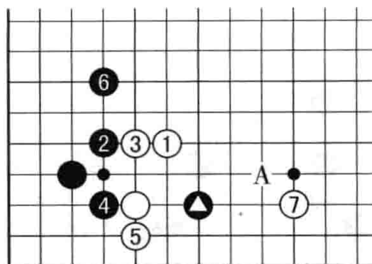


图5-82

图5-83　黑❶夹时白②反夹，黑❸压，白④挖，以下对应是双方必然经过，其中黑⓫是双方要点，不可脱先，白⑩也到右边夹，两分。

图5-84　白①反夹时黑❷压靠，白③扳，黑❹退，白⑤虎，黑❻跳起，由于白得先手，而且还有A位点之类的下法，所以还是两分。

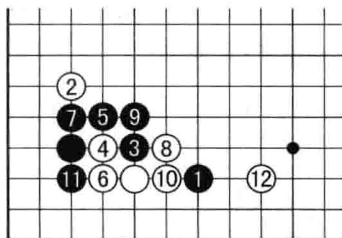


图5-83

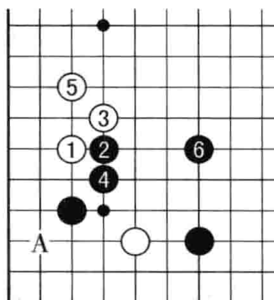


图5-84

图5-85　白②二间反夹，黑❸尖，白④拆二，黑❺尖，但白◎一子尚有一定活动能力，如A位飞之类。

3.二间低夹　图5-86　黑❶是二间低夹，白②二间跳出，黑❸拆二，白④反夹，黑❺飞起，白⑥托，以下是为了安定而且防黑在A位分断白棋。

图5-87　当黑❾长时白⑩并是为防止被封在内，以下对应至白⑲，轻快，还是两分。以后白在A、B两处必得一处。

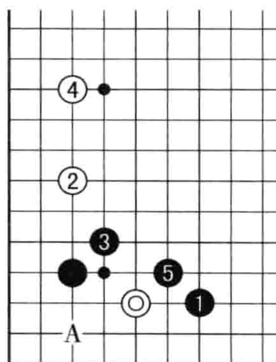


图5-85

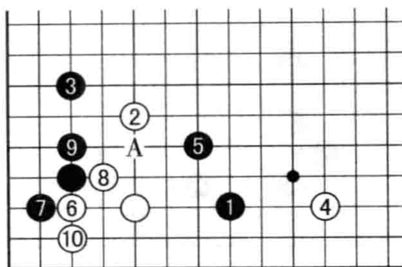


图5-86

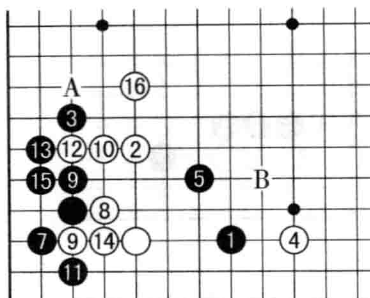


图5-87

图5-88　白②对黑一子压靠是很早就有的下法了，只要黑❸扳，一般黑不会吃亏。其中白⑭扳是手筋，黑不能A位断，如断，黑B位即被断开。所以黑⓯只有接上，结果两分。

图5-89　白⑥罩时黑❼托，白如征子有利则可8位扳下，黑❾断，白⑩打后12位长是常用手筋，黑⓯飞守角，白⑯提是本手，还是两分局面。

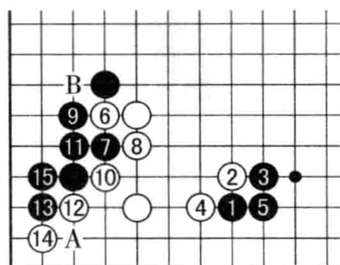


图5-88

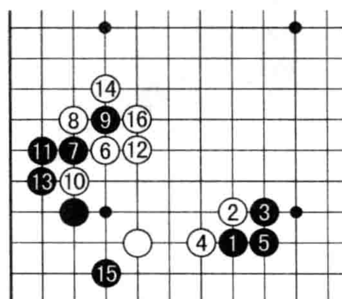
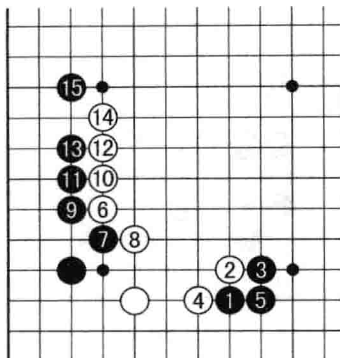


图5-89

图5-90　白⑥飞罩时黑❼尖顶，白⑧扳后黑❾、⓫、⓭连爬三手后再15位跳出，双方简明。

图5-91　白①靠时黑❷扳，白③扭十字，黑❹向一边长，白⑤到左边靠，黑❻再长，白⑦，黑❽，白⑨后黑棋稍亏。

4.三间低夹　图5-92　黑❶是三间低夹，攻击力较缓，白②托角，黑❸扳，白④虎，黑❺退，后6位立下以后A、B两处可得一处，不怕被攻击，黑❼飞后白可脱先。


图5-90

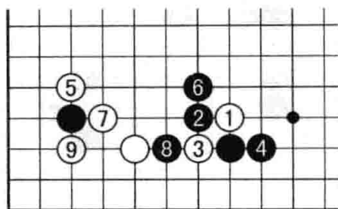

图5-91

图5-93 白④尖顶时黑❺在角上打，至白⑩虎，黑即脱先，以后白A位接，很大，黑B，白C，黑在低位，白不坏。

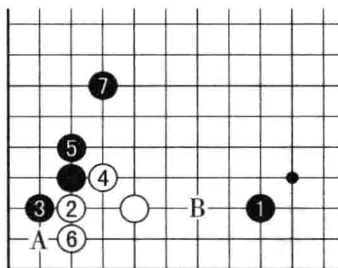


图5-92

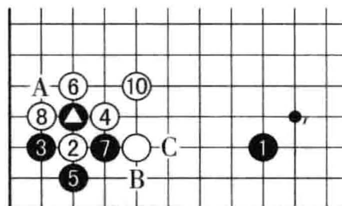


图5-93
❾=▲

图5-94 黑❶三间低夹，白②飞压，黑❸长，白④长一手后再在6位夹击，黑❼跳出后以下白棋可根据情况在A位压，或B位托角，也可C位跳起攻击黑两子而扩张右边。

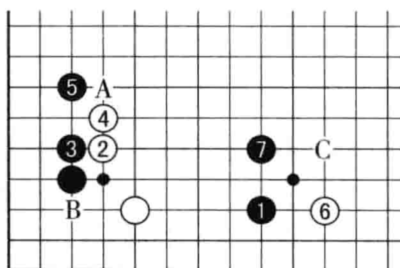


图5-94

图5-95 白①托角，黑❷贴，好手，白④挡，黑❹有大局观，白⑤冲后再于7位立下，黑可脱先。

图5-96 黑❶长时白②跳，黑❸挖，至白⑧尖后黑可脱先，黑❼切不可省。白⑧也可A位立，黑则B位跳出。

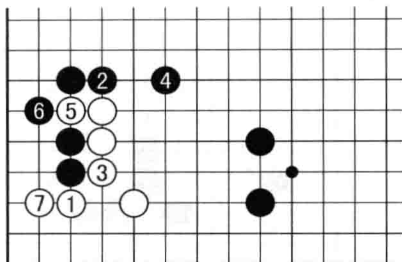


图5-95

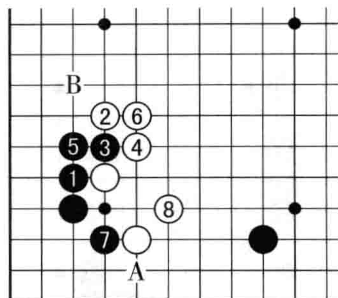


图5-96

图5-97　黑❶三间夹时白②二间跳出，黑❸也拆二，白④到右边夹，经过黑❺，白⑥，黑❼的交换后，白⑧到角上托，至白⑫两分。

图5-98　白①大飞压下，被称为“大斜”，黑❷压出，以下对应至黑⓱是典型“大斜”下法，这将在后面“大斜”一节中详细介绍。

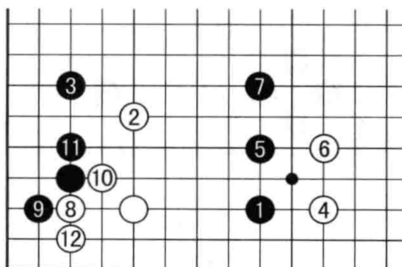


图5-97

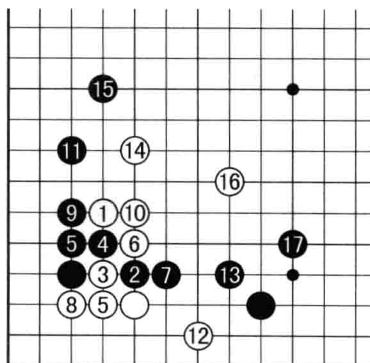


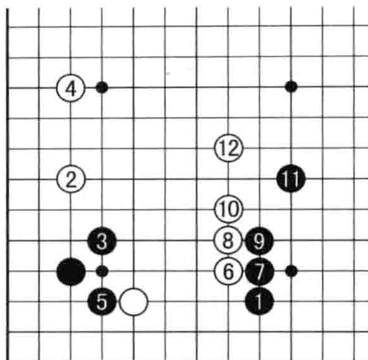
图5-98

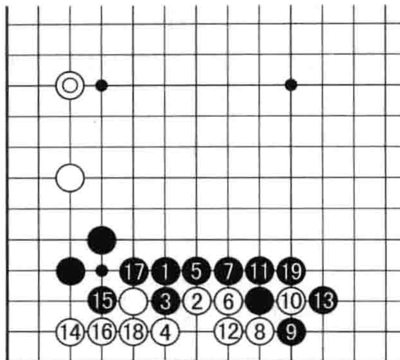
图5-99　白②到上面反夹，是呼应上面的下法，黑❸尖后白④拆二，黑❺生根，白⑥飞出，至黑⓫飞，白⑫跳，双方可下。

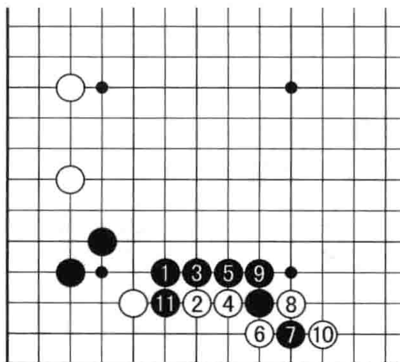
图5-100　白在◎位拆时，黑❶不顶角而飞压，白②跳出，黑❸冲，至黑❾，因征子有利而扳下，黑⓳后白棋活出一块，黑棋得到外势，应是两分。

图5-101　黑❸没有先冲而直接压，白即可在10位打，因为黑⓫冲下后是后手吃白两子，所以白得先手。

图5-102　当黑❶夹时，白②反过来在上面三间夹，由于较宽，黑❸尖顶，白④长，黑❺跳已获安定，白⑥飞封。这个定式简明，两分！


图5-99


图5-100


图5-101

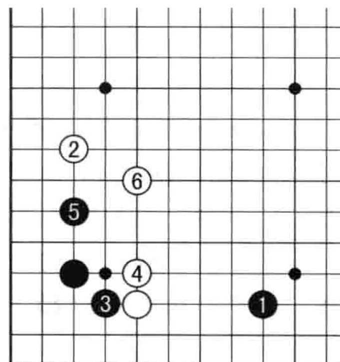

图5-102

图5-103 在白棋征子有利时，黑❶尖，白②可飞，黑❸因征子有利扳出，白④挤入，黑如6位接，白即A位征吃黑❸一子，经过交换至白⑫提是两分。

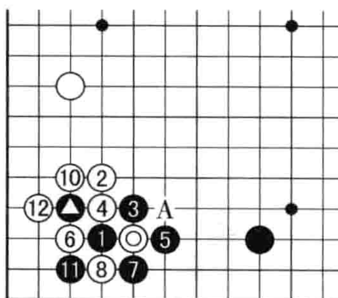


图5-103
❾=◎

5.一间高夹 图5-104 黑❷隔一路在四路夹击白①一子，叫作“一间高夹”，这是一种积极的下法，白如不应，黑即于10位压住，白将被完全封锁。

白③跳起，黑❹飞应是常见的下法。白⑤反夹，黑❻跳起，白⑦托过，黑❽平，以下至白⑪长，

黑⑫可以脱先，也可A位挡下，两分。

图5-105　黑❷飞时白③到上面逼，黑❹压，白⑤长，黑❻尖，白⑦压后黑❽尖角，白⑨立下后，黑如A位跳出将形成激战，如在B位或到上面夹白③一子，白即A位飞下，结果两分。

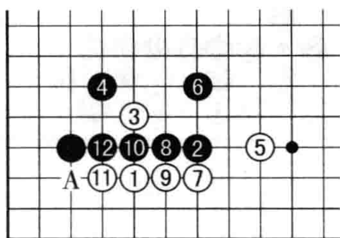


图5-104

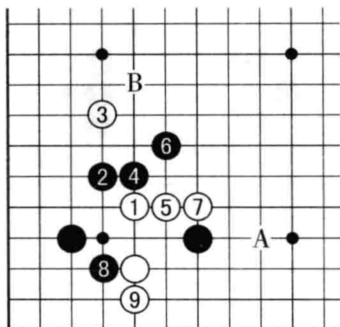


图5-105

图5-106　白②逼时黑❸顶，白④长，黑❺飞，白⑥先到角上托和黑❼交换一手，次序不可省。白⑧冲，黑❾并防白A位冲断。白⑩冲出，黑⑪打，白⑫立下，是两分。

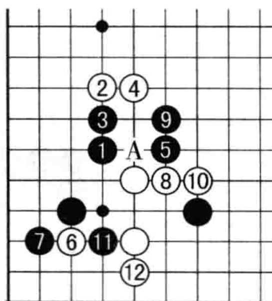


图5-106

图5-107　黑❶高夹时白②飞出，是威胁黑❶一子，黑❸在上面飞，白④压，黑❺尖顶角是不可少的一手，至白⑧，是两分局面。

图5-108　黑❶飞时白②托角是在其他定式中常见的下法，黑❸扳，至白⑥立下，两分。白⑥也有A位压的，白⑥后黑棋或到上面拆边，或脱先均可。

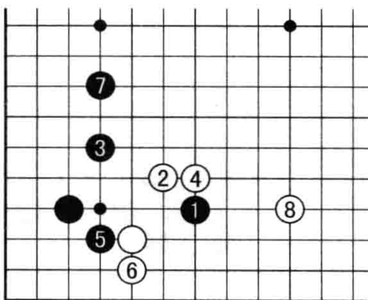


图5-107

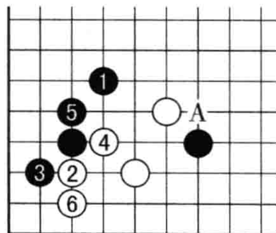


图5-108

6.二间高夹 图5-109 黑❶是所谓“二间高夹”，它比一间夹松，比三间夹紧。白②小尖应是最常见，也是最稳健的下法了。黑❸飞，白④飞角，黑❺拆，也有拆在A位的，双方简明，黑稍便宜，但白得先手可到右边夹击黑❶一子。

图5-110 黑❶飞时，白②托是求安定的下法，对应至白⑥立下，双方都很坚实。黑❼一般可拆到A位。

在白有◎一子尖的情况下，黑❺不易6位打，如打，白⑤，黑A，白B，黑接，白C接后，黑棋被封在内，不爽！

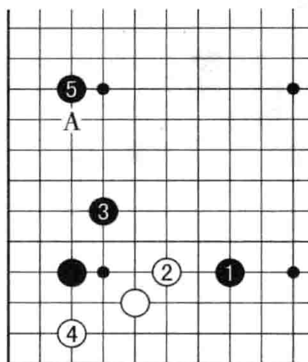


图5-109

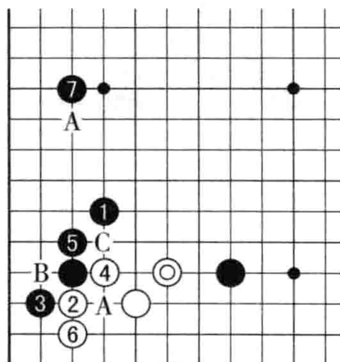


图5-110

图5-111 黑❶尖顶是重角上实利的下法，白②扳，黑❸虎，白④打后至黑❼跳，双方均可安定，在适当时机白可A位压，黑B，白C，可以增加势力。

图5-112 白棋为了对黑▲一子进行攻击，在黑❶拆二时，白②、④、⑥连压三手，至黑❾，白取得先手，黑得相当实利，白棋得失要看对黑▲一子攻击后的效果。

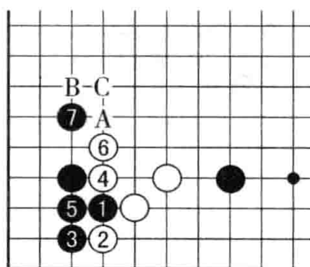


图5-111

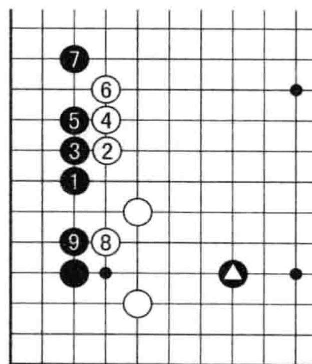


图5-112

图5-113　白棋二间跳出时黑❶靠，白②扳，黑❸退，白④也退回，至白⑩扳，双方各吃一子，得失相当。

图5-114　当上图中白⑧虎时黑❾跳出，白⑩就到左边跳下，是手筋，黑⓫、⓭冲出后再15位飞，白⑯跳，结果应是两分。

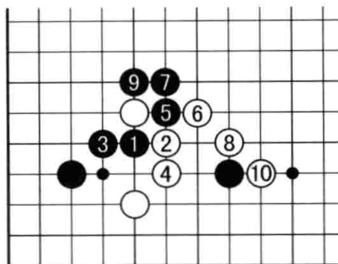


图5-113

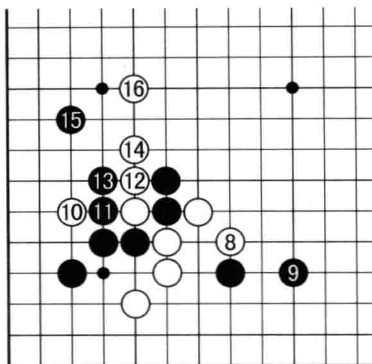


图5-114

图5-115　黑❶夹时白②一间跳应，黑❸飞，坚实，白④托，黑❺扳时白⑥立，正确，黑不宜7位虎。至黑❾拆后，白棋A、B处必得一手已得到安定，实利虽少于黑棋，但得到先手，可以满足。

图5-116　白①象步时黑❷压靠，白③挡下，双方对应至白⑪，是两分局面。

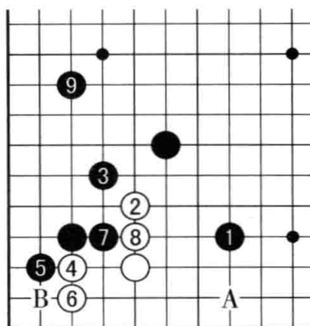


图5-115

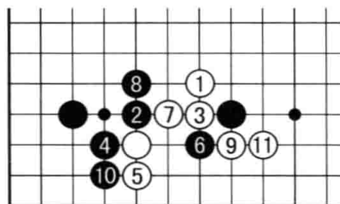


图5-116

图5-117　白①象步时，黑❷到上面小飞，轻盈，白③当然挡下，黑❹拆边，白或A位扳，或B位一带夹击黑一子，或脱先。

图5-118　白①碰对右边来说价值不大，黑❷扳，白③退，黑❹接后白⑤必须出头，黑❻拆二，应是黑稍好。

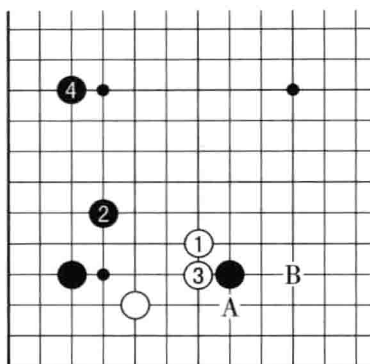


图5-117

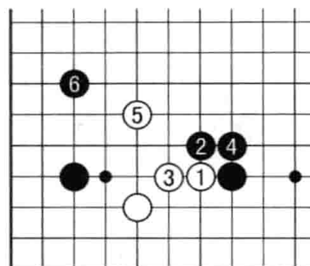

图5-118

图5-119　对付白①也有在2位尖应的，白③长，黑❹扳，白⑤扳，黑❻接，白⑦挺出。结果白◎一子虽有活动余地，但总在对方包围之中，而上面还有A位断点，所以白棋不爽。

图5-120　白②改为二间夹，黑❸压靠，白④在征子有利时才能挖，以下至白⑩，以后白还有A位的跨，但黑得先手，两分。

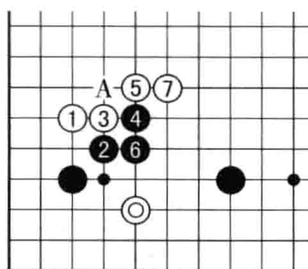


图5-119

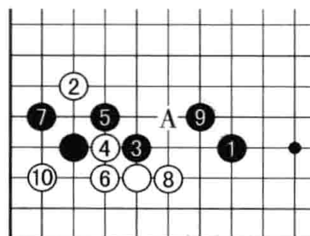


图5-120

图5-121　黑❶尖时白②到上面拆，黑❸尖顶，由于白◎一子尚有活动余地，如白A、黑B之类，所以还算两分。

图5-122　白①采取二间高夹，黑❷尖出，白③拆，黑❹后虽说白◎一子尚有活动能力，但还是黑好！所以白①只有在特殊情况下才使用。

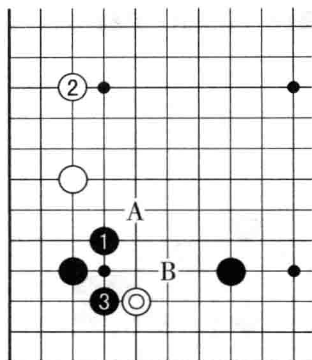


图5-121

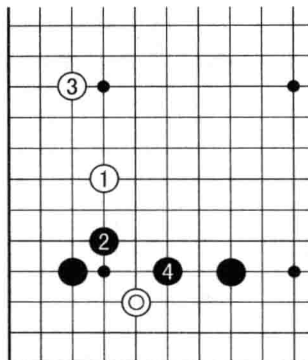


图5-122

图5-123　白①时黑❷穿象眼，白③穿入，以下是双方必然对应，至白⑪，黑棋虽实利不小，但白棋外势整齐且雄厚，黑棋得不偿失。

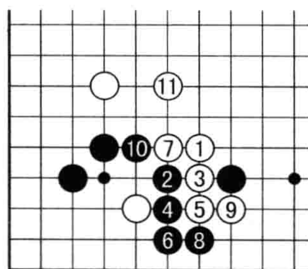


图5-123

7. 其他　图5-124　黑❷小尖在现在对局中觉得有点缓，有时白棋可脱先。白③飞应，黑❹尖顶，白⑤长，黑❻拆，白⑦拆边，双方平稳。

图5-125　黑❷小飞应，白③托角生根，这是常形。

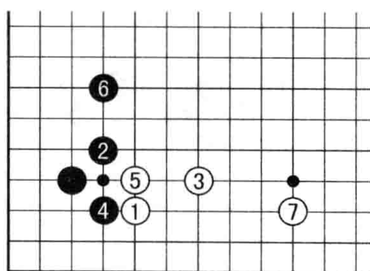


图5-124

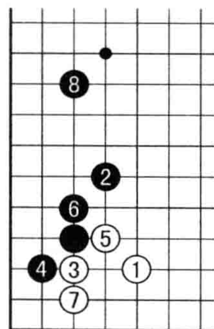
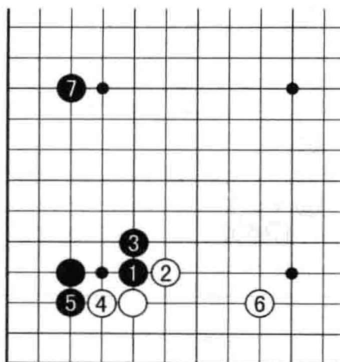
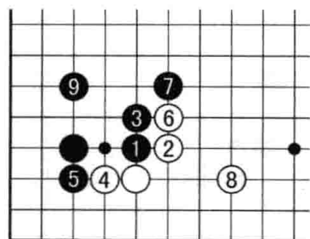


图5-125

图5-126　一般小飞挂不宜压靠，因为左边少一路，局部有点亏。白②扳，黑❸长，白④、黑❺后白⑥飞，因为是黑❺两子在三线，所以黑❼可以远拆。

图5-127　白⑥压一手是为了争先手，黑❼扳，白⑧拆，黑❾要补一手。


图5-126


图5-127

二、一间高挂

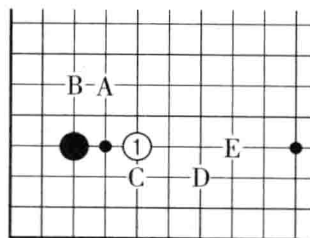


图5-128

图5-128 白①在四线隔一路挂，叫作"一间高挂"，简称"高挂"。它的特点是速度快，利于向中间发展，但因其位置高，不易生根。

1.小飞 图5-129 白①高挂，黑❷飞应，白③托生根，以下均是正常对应，白⑦一般在此拆，坚实，也有A位拆的，但黑B位跳后，白要在C位补一手。

图5-130 黑❷单关应，白③依然托角，白⑤退时黑❻可立下，白⑦拆后由于黑棋处于低位，应是白棋稍好。

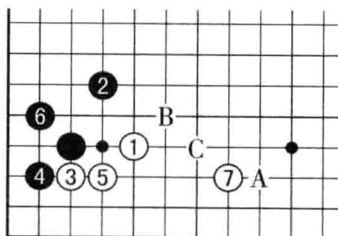
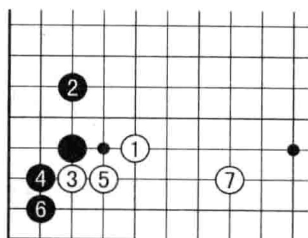


图5-129


图5-130

2.下托 图5-131 黑❶托是重视实利的下法，在实战中常见，白②扳，黑❸退，白④接，黑❺跳，白⑥拆三，均为正常对应。黑❺也有A位尖的，但现在比较少用。

图5-132　白④改为虎，与上图大同小异，也是标准定式之一。

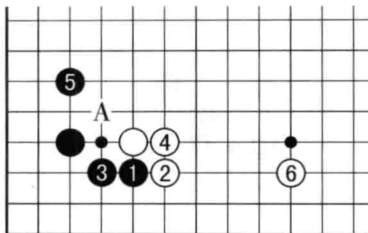


图5-131

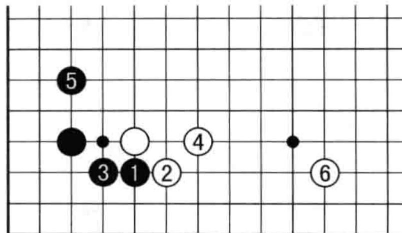


图5-132

图5-133　黑❶托时白②顶，黑❸挡，白④扳下，黑在右边扳，形成了所谓“小雪崩”。黑❾曲时白⑩虎不可省，如直接在12位断，黑即于14位征吃白子。至白⑱，双方均厚实，可下。也有人认为黑稍亏，但黑取得先手也可以满足。

图5-134　当白征子有利时白②长出，有力！黑❸长，白④补，黑❺曲下，至黑⓱跳，将展开中盘战斗。其中白⑭也有A位飞的。

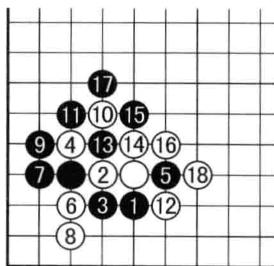


图5-133

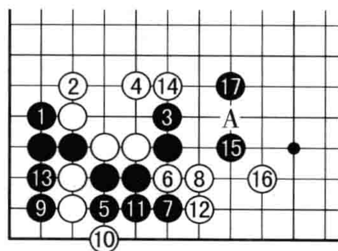


图5-134

图5-135　白①长时黑❷也长，白③断，但黑❹打后至黑❽成为征子，白棋崩溃。

图5-136　白①扳时黑❷接，白③先长一手，等黑❹跳后再到上面5位虎，双方均无不满。

图5-137　上图中白③长时黑❹先在左边扳，经过交换，黑❽再于右边跳，白⑨飞后黑❿并是本手。

图5-138　当白⑥扳时，黑❼不在8位扳而是长，白⑧压，黑❾再扳，至白⑫，这种棋形被称为“大雪崩”，这是一种变化非常复杂的定式。

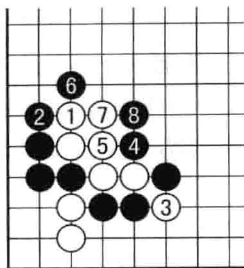


图5–135

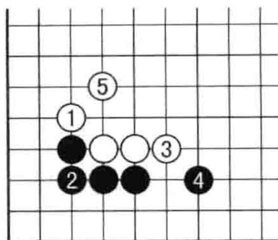


图5–136

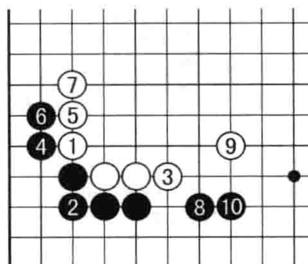


图5–137

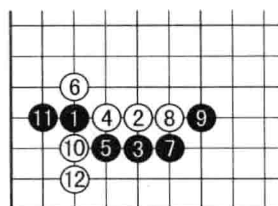


图5–138

图5–139　黑❶向外曲，这是“大雪崩”的基本下法之一。白②断，黑❸长是要点，白④虎后至黑❼扳，白⑧到下面紧气，黑⓫以后A、B两处黑棋有选择权。结果还是两分。

图5–140　黑❶改为向里曲，这是围棋大师吴清源先生发现的一手棋，之后近30年没有再下“大雪崩”这个定式了，因为大多数人认为白亏了两目，但现在又有人在下了，以下至白⑳是基本对应，白⑳也有下在A位的，黑B位应。

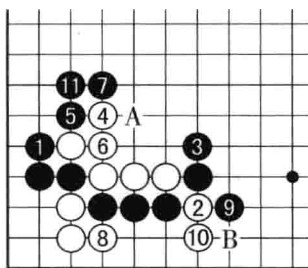


图5–139

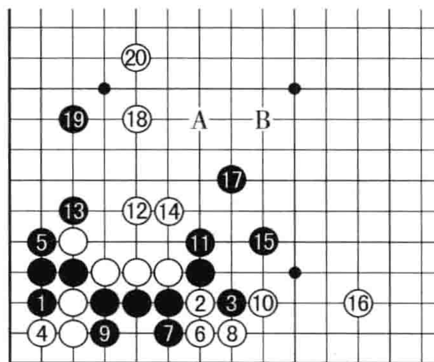


图5–140

3.外靠 图5-141，黑❶外靠，白②扳，黑❸退，白④虎，这是白棋不愿处于低位的下法，黑❺在三线夹是重视角上实地的下法，白⑥虎，黑❼立下，强手，但要防白A、黑B、白C、黑D的劫争。也有A位退的，但缓手。以后白或脱先，或E，或F。

图5-142 白①虎时黑如取外势则在上面扳，白③扳，黑❹连扳，紧凑！白⑤先打一手，再7位长是次序。以后白A位托是大棋。

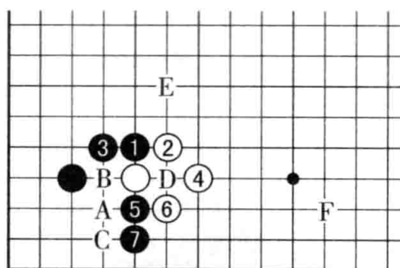


图5-141

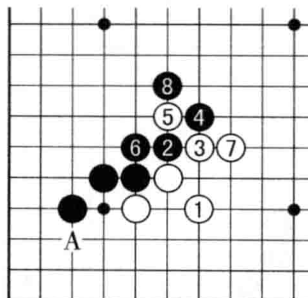


图5-142

图5-143 黑❶退时白为取得外势而在2位长出，黑❸断，白④打，黑❼尖是手筋，如在8位立，白A位挡后有B位尖的滚打手段。黑得实利很大，而白棋当然有准备在先手取得外势后的下法以挽回损失。

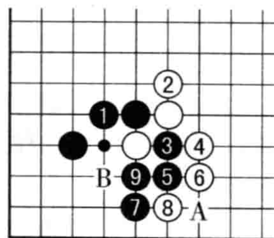


图5-143

图5-144 黑▲靠时白①在三三托，但要征子有利才成立，如黑❷顶，白③托，黑❹断，对应至黑⓲，白三子被吃，白崩溃。

图5-145 白①托时黑❷扳，白③顶，白⑤打，至黑❽点是手筋。白⑬不可脱先，否则黑可选择A、B两点之一攻击白棋。结果两分。

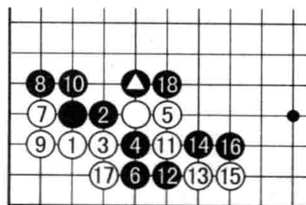


图5-144

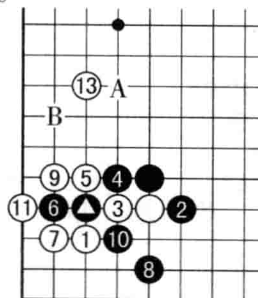


图5-145

⓬=▲

4.**一间低夹及高夹** 图5-146 白①高挂时黑❷一间低夹是常见激烈的下法，一般白棋不宜脱先，白③压靠后至白⑦挡，还原成了白①一间低挂、黑❷夹的定式。请参阅前文所述。

图5-147 白①托角时黑❷扳下，白③断，至黑⑭是一个常用典型定式。其中白⑤挖是手筋，而白⑪和⑬次序不可错，如先13位打，再11位打，黑即不用再花黑⑫这手棋，可以脱先。

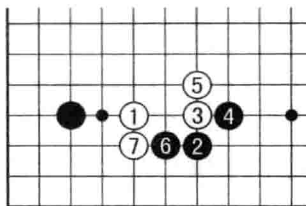


图5-146

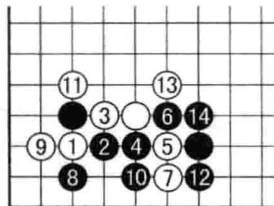


图5-147

图5-148 白①托时黑❷在角上扳，也是一法，白③退，黑❹虎，白⑤尖是形，黑❻飞起，白⑦飞压，黑❽跳，至白⑪是两分局面。

图5-149 白①尖是为阻止黑棋渡过，但黑❷仍采取渡过，经过交换，结果黑棋并不坏，意外可行。白棋得到右边，可算两分。

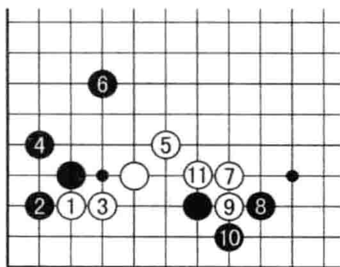


图5-148

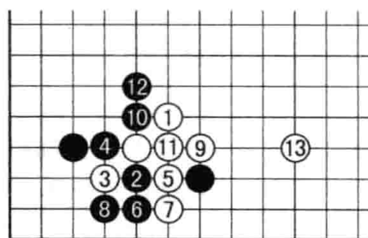
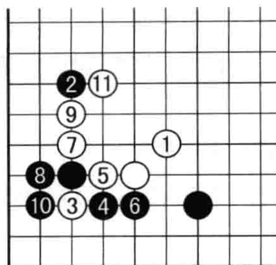


图5-149

图5-150 白①尖时黑❷到左边拆二，白③托角，黑❹扳，至白⑨顶，手筋。黑❿只能吃白③一子，白⑪扳，结果两分。

图5-151 白①尖时黑❷靠出，是不愿让白棋压在低路的下法，黑❹棒接，坚实，白⑤长，也有A位虎的，黑❻托过，白或脱先，或白⑦、黑❽、白⑨、黑❿，白得外势，黑得实利，也是两分。


图5-150

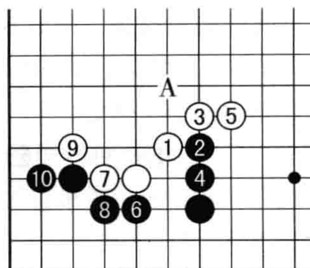
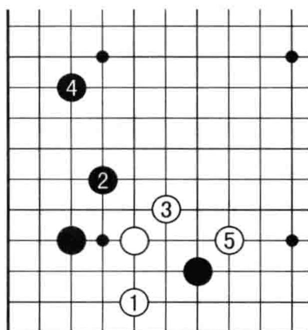
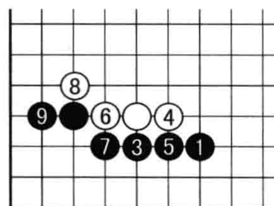


图5-151

图5-152　白③尖时黑❹到上面拆，白⑤飞压黑棋，简明，两分。

图5-153　黑❶夹时白②脱先，黑❸托，经过交换至黑❾立下，黑棋稳重。


图5-152


图5-153
②脱先

5.二间高夹　图5-154　黑❶就是二间高夹，这是现在很流行的下法，在A位低夹的不多见。这种下法变化很多，白②托角是求简明，黑❸扳后至白⑩反夹黑❶一子，应是白稍好的局面。

图5-155　白②外靠也是常用之法，黑❸扳，白④退，黑❺扳出，白征子有利就在里面6位断，黑❼打后至白⑩征黑❺一子，两分，但黑❶一子有点难以处理。

图5-156　当白子征子不利时白②就在外面断，黑❸打，白④打后再在6位打，至白⑩，黑棋厚实且得先手，但黑▲一子失去活力，白实利不小，还是两分。

图5-157　黑❶二间夹，白②大飞，这是出名的“妖刀定式”，变化复杂，需专题讨论，有的下法至今未有定论。现介绍一些常见型。黑❸靠出，白④扳，黑❺顶，至黑❾得到角地，白外势雄厚，两分。

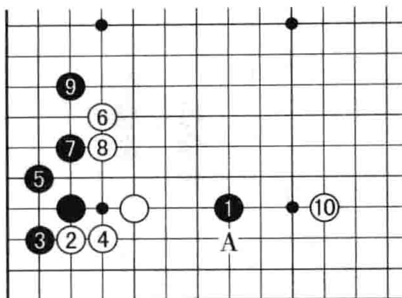


图5-154

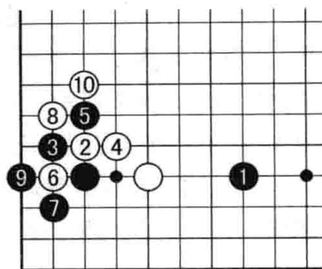


图5-155

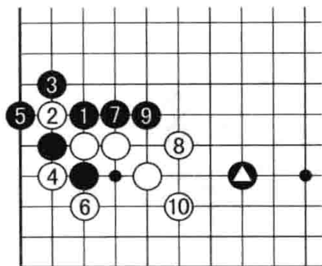


图5-156

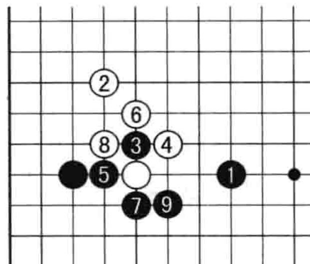


图5-157

图5-158　白②扳时黑❸长，白④顶，黑❺挡住，白⑥扳角，黑❼接上，白⑧补断，黑❾扳，白⑩立下。黑得先手，但白实利很大，两分。

图5-159　白①扳时黑在2位虎，白还是要到右边5位补断，黑❻即打吃一子，白⑦后一般多脱先他投。

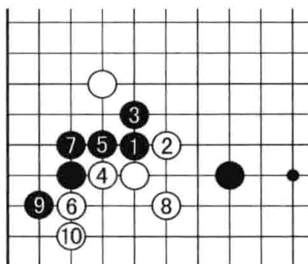


图5-158

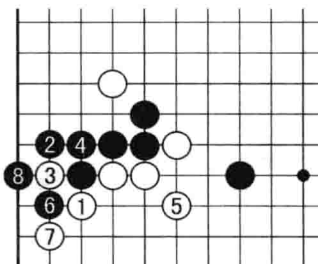


图5-159

图5-160　当白③顶时黑❹跳，白⑤先压后再到角上扳，白⑨虎虽缓了一点，但是平稳之着，尤其是初学者更应采用。至于在A位立下，其变化复杂，要征子有利才行，不然黑B位断将吃大亏。

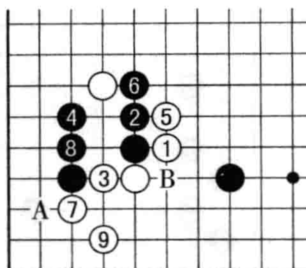
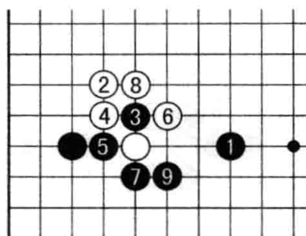
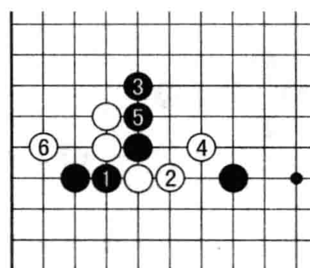


图5-160

图5-161　白②小飞不是好手，黑❸靠出，白④冲，黑❺断，白⑥打，黑❼即使征子也不必逃，只在下面打后9位渡回就已经很充分了，而白②一子位置重复，不爽！

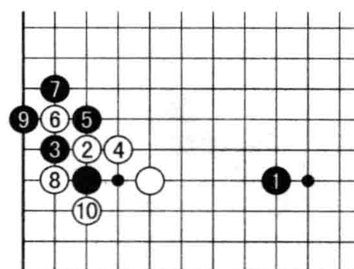
图5-162　黑❶断时白②长出，黑❸跳，白④尖出，白⑥跳下，以后变化复杂，要做专题分析。


图5-161


图5-162

6.其他　图5-163　黑❶三间高夹，是为呼应右边黑子的下法，白②外靠，以下对应为常见，至白⑩，应是两分。

图5-164　白①飞，在征子有利时可以按图进行，至白⑨，征吃黑一子，如不利，则白③在4位长，黑在3位挡，白9位再长，黑可能脱先他投。


图5-163

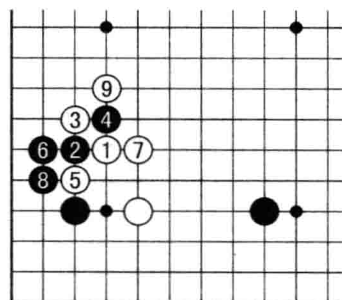
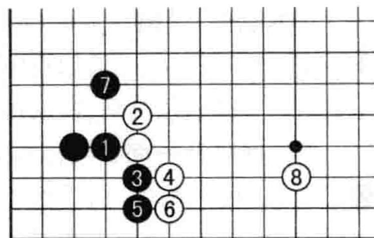

图5-164

图5-165　黑❶顶虽说少见，但也可下，白②长出，黑❸扳，白④扳，黑❺立，确保角地，白⑥挡，黑❼跳，白⑧拆，结果两分。


图5-165

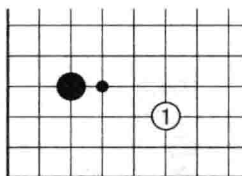
三、大飞挂

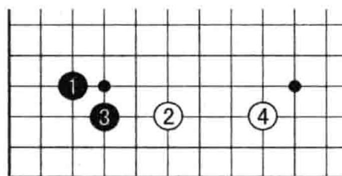
图5-166　白①是为了避免黑棋激烈攻击，或为配合右边白子。

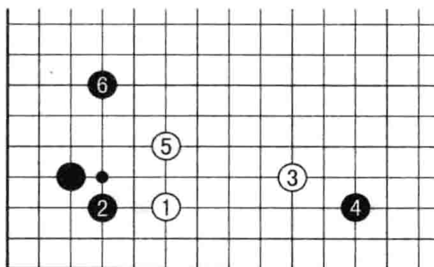
1.尖　图5-167　白②大飞挂，黑❸尖，确保角地，白④拆二，局部应是白棋稍亏，但是白②本来就是为配合右边，不算吃亏。

图5-168　白③飞应，黑❹逼，白⑤跳起，黑❻飞出，也是常见之形。

2.肩冲　图5-169　黑❷肩冲是重视上面的下法，在现代流行的“小林流”布局中常见。白③飞角，黑❹压，至黑❿拆，应是两分。


图5-166


图5-167


图5-168

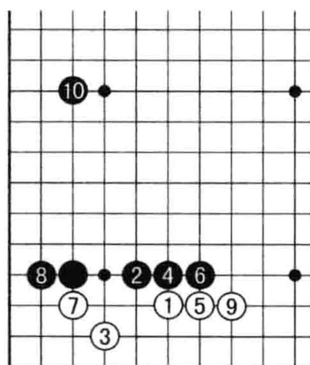

图5-169

图5-170　黑❷肩冲时白③上长，黑❹挡下，白⑤再上挺，以后黑如在B位一带逼，白即A位飞下，黑如A位跳出，白就在B位一带拆。

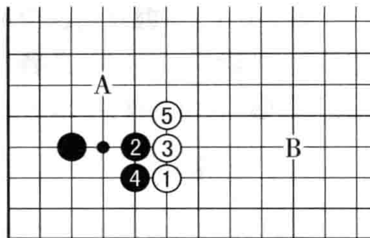


图5-170

3.二间夹及一间夹　图5-171　白①时黑❷二间夹，白③托角，白⑤扭断，黑❻、❽的次序和方向一定不能错，白⑪曲是生根，黑⓬逼，要点。白⑬尖比A位压好！至白⑰夹应是两分。以后黑在必要时可B位虎，白C位立。

图5-172　黑❶用一间低夹，这是为全局考虑。白②托角是常用之法，以下过程为黑❺先在角上打，再7位打是次序，不可错，白⑩也不可放过，至白⑭，白取得先手，两分。

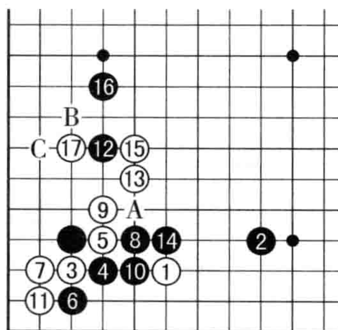
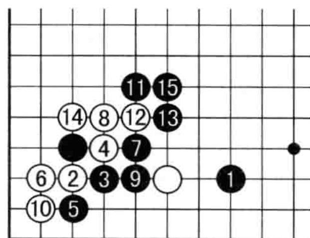
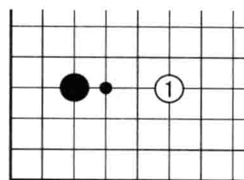


图5-171


图5-172

四、二间高挂

图5-173　白①是二间高挂，是缓和黑在右边夹击的轻灵下法，比大飞挂积极。


图5-173

1.飞　图5-174　黑❶飞，白②拆边时黑❸到上面拆，白④托角，黑❺扳，反击，以下过程几乎是双方必然对应。至黑㉑，白虽得角，但黑外势雄厚，白②一子也要处理，局部两分，如白在外部没有充分准备，不利。

图5-175　当黑❸点时，白④先托角反击，黑❺长，白⑥尖顶，黑❼防白逃出，白⑧虎。双方各吃一子，应均无不满，两分。

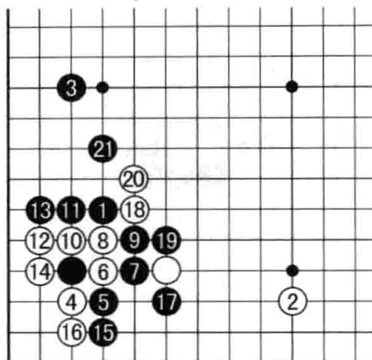


图5–174

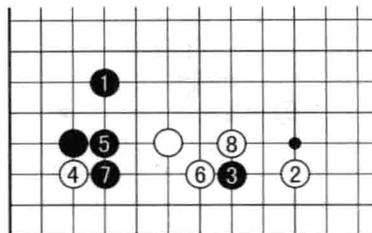


图5–175

2.向下飞 图5–176 黑❶向下飞应，以守角为主，白②挡下，黑❸长，白④长，以后A、B两处各得一处，两分。

图5–177 白②压时黑❸顶，白④曲下，黑❺立，也是可以成立的两分定式。

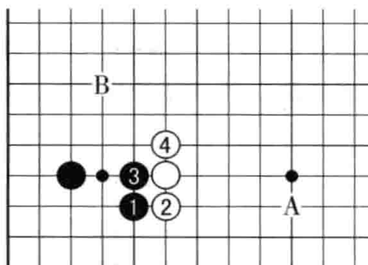


图5–176

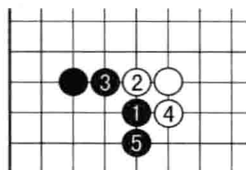


图5–177

图5–178 黑❶时白②脱先，黑❸靠，白④跳，黑❺挖，白⑥打后再8位接上，以后A、B两点白可选择一点，白④如在5位长，黑即B位飞出。

图5–179 白②脱先时黑❸可根据外部情况在下面长，白④跳，黑❺挖，白⑥打后至白⑧是常型。

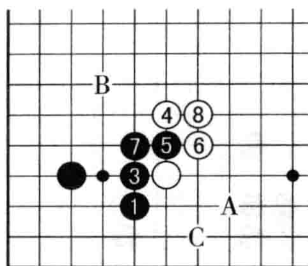


图5-178
②脱先

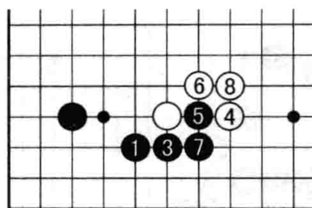


图5-179
②脱先

3.上靠 图5-180 黑❶对白二间高挂上进行压靠，是迫使白棋不能脱先的激烈下法。白②退是避开激烈战斗，黑❸退，白④先向角上飞和黑❺交换一手，再于6位曲是次序，两分。

图5-181 白②退时黑❸扳下，白④下扳，黑❺虎，白⑥打后在8位征黑❶一子。如白征子不利，只有B位退，黑即8位压，成了战斗。

图5-182 白④扳时黑❺接，白⑥即向角里长，等黑❼挡后再白⑧曲出，结果比图5-180黑棋稍亏，所以黑❺接，不当。

图5-183 在白征子有利时，黑❷压时白可在3位扳起，黑❹断，白⑤、⑦“一打一长”是对付“扭十字”一法，黑❽曲后白⑨征黑❷一子。因黑有引征之利，所以可算两分。

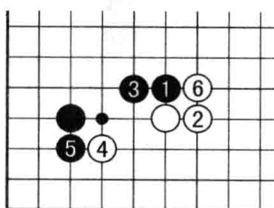


图5-180

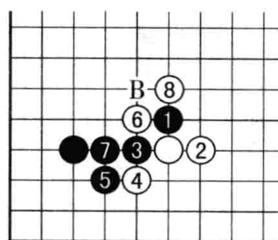


图5-181

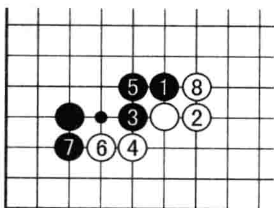


图5-182

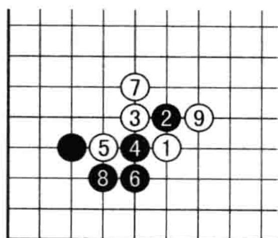


图5-183

4.夹 图5-184 黑❶对白◎一子进行夹击是防止白棋在3位托。白②碰，黑❸进角，白④跳，黑❺长，白⑥轻灵，黑❼出头，以后白可A或B，两分。

图5-185 黑❶时白②托角，黑❸平，白④长时黑❺扳下，白⑥断，黑❼长回，白苦。

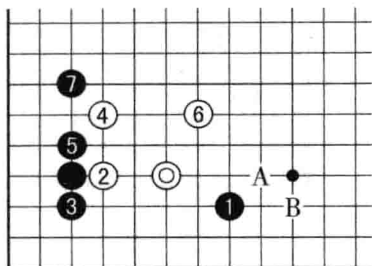


图5-184

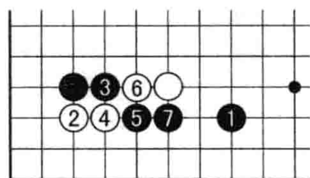
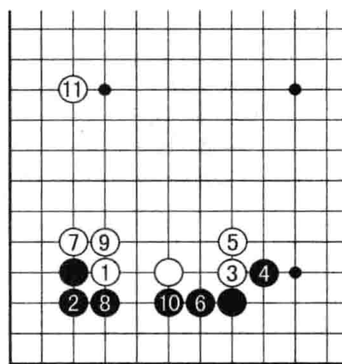

图5-185

图5-186 白①碰，黑❷立时白③到右边压，黑❹扳，白⑤长，黑❻后白再到左边扳，黑❽曲，白⑨接，黑❿渡过，白⑪拆边，两分。

图5-187 当白③压靠时黑❹到左边扳起，白⑤虎，黑❻跳，白⑦吃下黑一子，应是典型两分。


图5-186

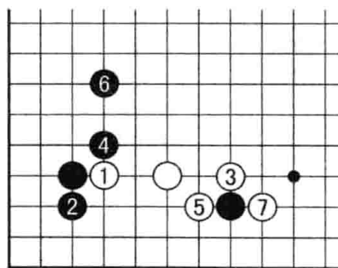

图5-187

图5-188 黑❹改为虎，白⑤接，至黑❿拆，是两分，白⑤也有A位虎的，那白⑨一般会在B位压出。

图5-189 黑❷飞，白③向角里飞，黑❹拆，双方简明，以后白可脱先，也可利用右边白棋夹击黑▲一子。

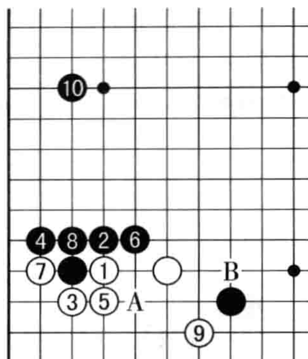


图5-188

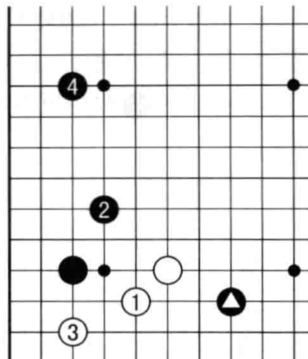


图5-189

5.脱先 图5-190 白①二间高挂,黑❷因其较远,也有脱先的,白③托角,黑❹扳,白⑤纽十字,黑❻立下是对付纽十字的手筋。至黑❿,白得先手,但上面有漏风,黑可满意。

图5-191 当黑❶立下时白②贴,强手!黑❸夹是吃白两子的手筋。以下对应至黑⓭是双方不可错的次序。结果白得外势,以后可在A或B先手封住黑棋,两分。

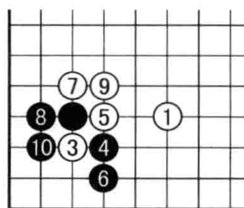


图5-190
❷脱先

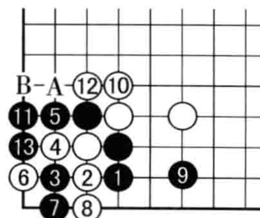


图5-191

第三节 目外定式

图5-192 黑❶占在小目外一路,所以称之为“目外”。白棋多在2位挂,从某些角度看也认为是白②先下在小目,黑❶挂,白脱先。

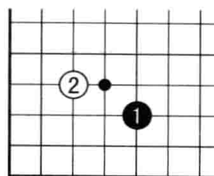


图5-192

一、小目挂

图5-193 黑❸飞压，白④长，黑❺长后白⑥跳，黑❼、❾连压，白⑩肯定要扳，白⑫连扳，强手，以下黑⓭冲，⓯断，⓱顶是次序，再回到上面黑⓳打后21位长，白棋可到下面A位一带削减黑棋外势。

图5-194 白①飞压，黑❷长，白③长，黑❹跳后白⑤即拆，简明，两分。

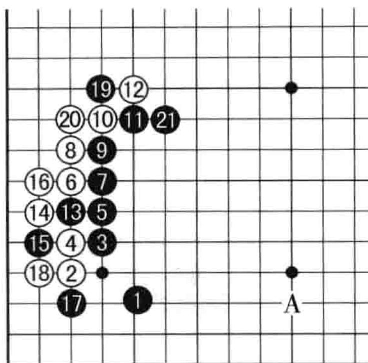


图5-193

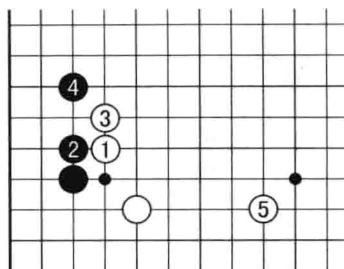


图5-184

图5-195 黑❶大飞对付白目外一子◎，这就是所谓“大斜”，有“大斜千变”之说。所以变化复杂，本图是大斜定式的最基本型。要注意的是黑❾挡不可省，白⑫跳时黑⓭是先手飞，加固了黑角，黑⓱更是要点，白⑱更重要。

图5-196 上图中黑⓫不在A位接而在1位压，白②当然长出，黑❸再到上面长，白④也必须飞，白⑥又到右边跳，黑❼飞不但坚固了黑角，而且不让白棋生根。至此也是大斜定式之一。

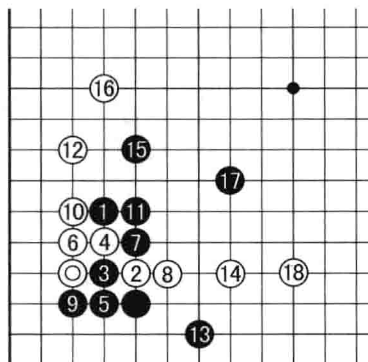


图5-195

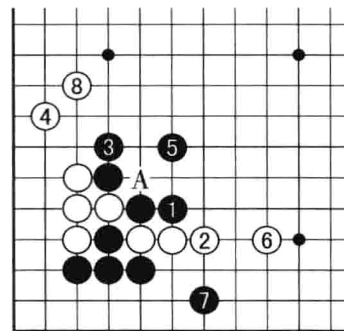


图5-196

图5-197　当黑❶接时白②在右边曲下，有些过分，黑❸即到上面扳下，白④扳，黑❺连扳是强手，白⑥打后要接上，黑❾征白⑥一子，以下至黑㉑提，黑棋较厚，有利。可见白②曲的无理。

图5-198　黑❶打时是白不在3位长，而是在外面反打，黑❸提，白④打时黑不接，而是在外面反打，白⑥提，黑❼挡角本身实利大，白⑧提，黑❾也接上，白⑩拆，应是两分。这是大斜定式中较简明的一个。

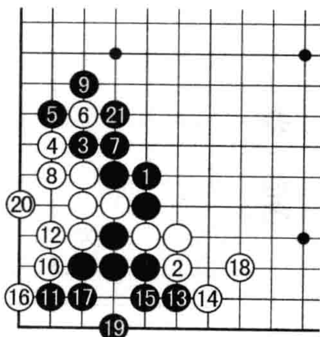


图5-197

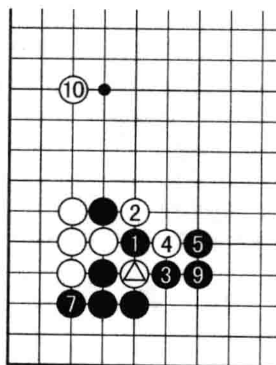


图5-198
⑥=△　⑧=△

图5-199　黑❶接时白②改为接在外面，是征子有利时的下法，黑❸断，白④打后正吃黑▲一子，双方简明，白得外势，应是两分。

图5-200　黑❶大斜，白②尖顶，黑❸挡，白④扳后，黑❺、❼、❾连压三手，至白⑩跳出，白得实利，黑得外势，简明两分。

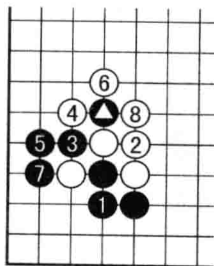


图5-199

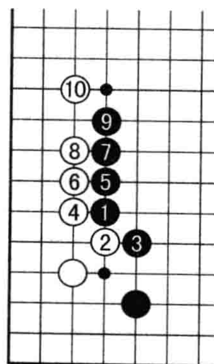


图5-200

图5-201　黑❶夹时白②压靠，黑❸扳起，白④退，黑❺虎，白⑥夹，黑❼跳起，要点。白⑧飞罩。由于黑▲一子尚有余味，可认为是两分。

图5-202　黑❶长时白②跳，也常见。黑❸拆二，白④点后，尖顶角部确保白地，黑❼拆三，结果简明两分。

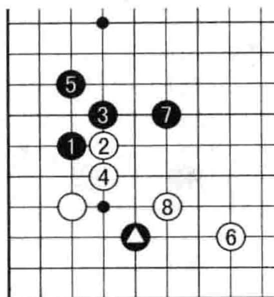


图5-201

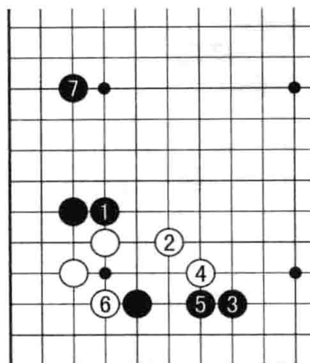


图5-202

图5-203　白④跳时，黑❺长出，白⑥靠下，黑❼下扳，至白⑩跳是形，黑⓫并，白⑫不能不接，黑⓭挖，⓯接后17位挡一手，再19位拆是定式一型。

图5-204　黑❶夹时白②到右边靠压，黑❸扳起，白④再到上面压，黑❺打，白⑥到下面顶，以下是常见对应。至白⑯提，黑得实利，白棋外势雄厚，两分。

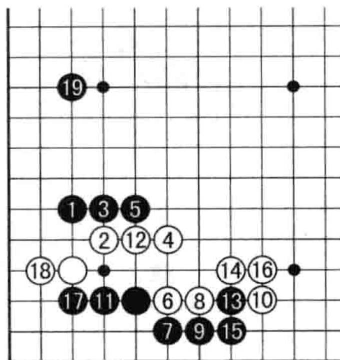


图5-203

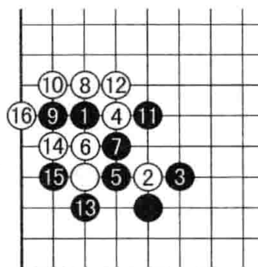


图5-204

图5-205　白③退时黑❹挺起，是为取势，白⑤断，黑❻打，黑❽挡，取得先手后在10位飞起，白得实利，黑得到一定外势，但觉得薄了一些，应是两分。

图5-206　黑❷二间反夹，白③尖，黑❹拆二，白⑤再尖，黑❻到下面拆二，白⑦尖顶守角，结果两分。

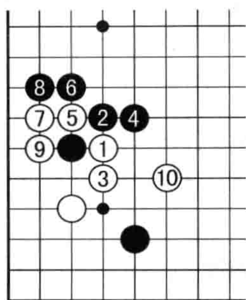


图5-205

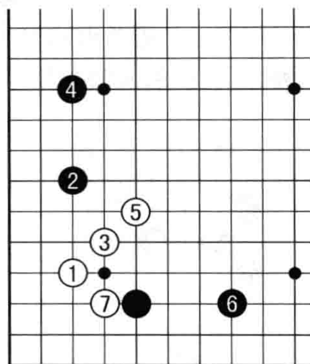


图5-206

图5-207　黑❶二间高夹，白②尖出，黑❸飞，白④光顶是确保角地，黑❺长，白⑥立，黑❼拆，应是两分。

图5-208　白②象步飞出，黑❸托角，白④贴下，黑❺虎，白⑥退，黑❼向角上立，确保角上实利。白⑧扳，是实利和外势的典型两分。

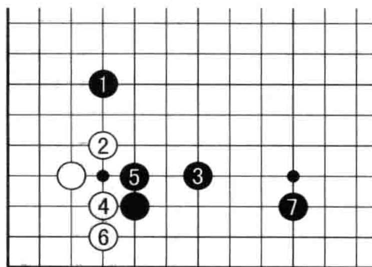


图5-207

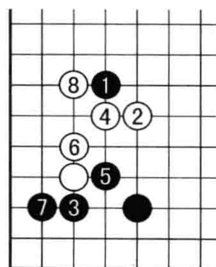


图5-208

图5-209　黑❶在上面三间高夹或低夹不多，白只要在2位尖出即可，黑❸拆二，白④尖顶，黑❺上挺后白可脱先了。黑如下A位，白须在B位或C位补一手。

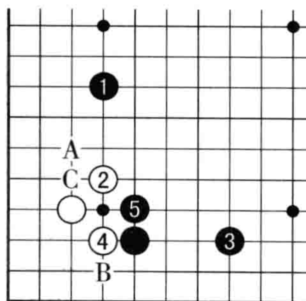


图5-209

图5-210　白②挂时黑❸到右边拆三，白④立即打入是弃子。黑❺跳起，白⑥飞，黑❼尖，控制住白④一子，白⑧尖顶，黑❾立下，两分。

图5-211　白④打入时黑❺托，白不理，而到上

面小尖，黑❼夹补，正确，以下白或脱先，或到上面拆，两分。

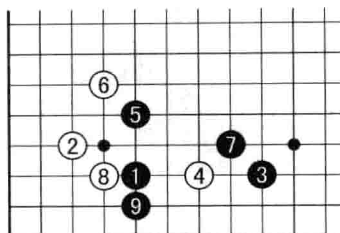


图5-210

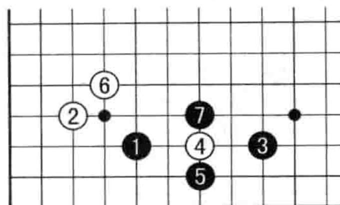


图5-211

二、高目挂

图5-212　黑❶时白②在高目挂是为了防止黑棋获取外势的下法。黑❸飞角，保证实利，白④挡下，黑❺立大，白⑥折，黑❼争出头不可省，如被白在此飞压，则大势落后。

图5-213　黑❸挡时白④改为贴起，白⑤是绝对不能让黑扳的，黑❻尖也不可省，否则被白A位搭下，黑将被封在内，白⑦拆三，简明，两分。白⑦如拆四，黑马上B位飞起，白还要补一手，陷于重复。

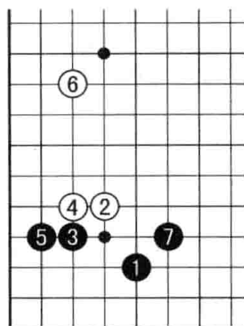


图5-212

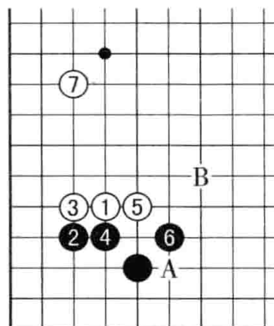
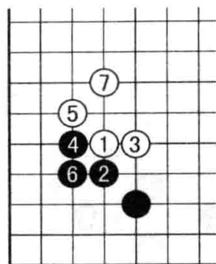


图5-213

图5-214　黑❷用尖顶是重视角上实利的下法。白③上长是求简明的下法，黑❹扳，白⑤扳，黑❻接上，白⑦虎，黑得实利，白得外势，两分。

图5-215　黑❶尖顶时白②立下是想要在角上分得一点利益，黑❸上虎，白④向角里曲，黑❺扳，白⑥扳，黑❼立，白⑧再到上面扳，至黑⓫长，也是两分。


图5-214

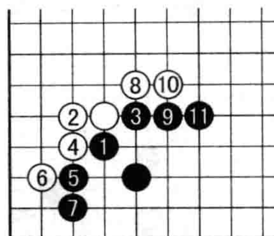
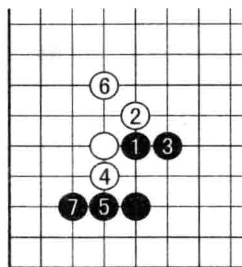

图5-215

图5-216　白②扳时黑❸退是稳健之着，白④顶，黑❺挡，白⑥虎，黑❼立下，结果应是黑棋稍优。

图5-217　黑❷在三三跳下是重视实地的下法，白③和黑❹交换一手后再5位跳，黑❻飞起后白⑦拆，简明，两分。


图5-216

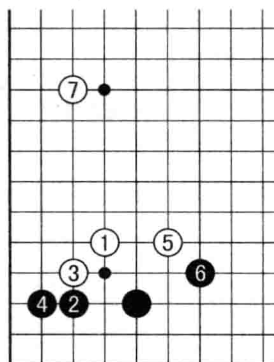
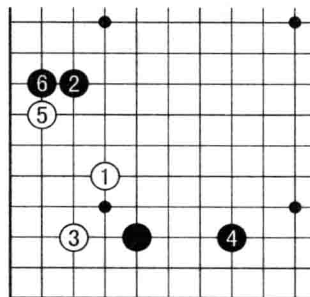

图5-217

图5-218　黑❷到上面反夹是为配合上面黑棋的下法，白③进角，黑❹拆二，白⑤再飞是加强角部，黑❻挡后白可脱先了。


图5-218

三、三三侵入

图5-19　白①直接点入三三是为了避免黑棋飞压成势选择的下法，也是重视实地的下法，黑❷飞罩，白③托，白⑤虎，黑❻挡后白⑦在二路扳，黑❽接后白⑨长出，以下对应至白⑮接，黑或于右边拆，或

脱先。

图5-220　当黑❺扳时白因征子有利不在A位虎而是断，对应至黑⓫是常见下法，白虽小一些，但有引征之利，两分。

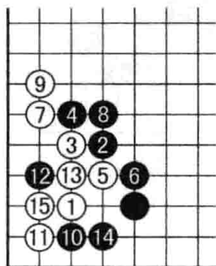


图5-219

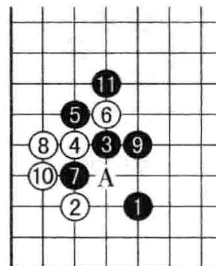


图5-220

图5-221　黑❺扳时白⑥到右边托也是一法，黑❼打，白⑧顶，黑❾提，白⑩打，结果成为转换，两分。

图5-222　黑❷靠下也是常见手段，白③扳，黑❹退，白⑤扳起，黑❻在里面断，至黑❿征白一子，应是两分。

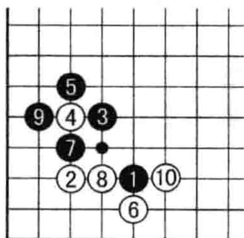


图5-221

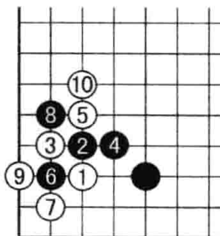


图5-222

图5-223　上图中黑❻改为外面断，黑在里面打，至白⑥也是两分局面。

图5-224　黑❸到上面去反夹，白④尖出，黑❺尖，白⑥压，黑❼扳，白⑧断，以下至黑⓭是常见下法，结果白得实利和先手，黑得外势，两分！

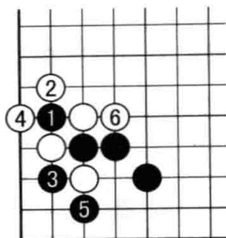


图5-223

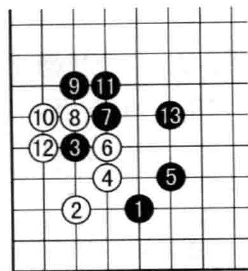


图5-224

第四节　高目定式

图5-225　黑❶比目外高一路，叫做高目，是为了取势，但角部比较空虚，白②挂后黑如脱先就成了白先下小目，黑1位高挂了。

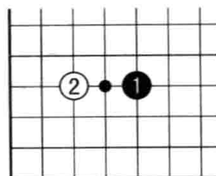


图5-225

一、小目挂

图5-226　白②小目挂也可看成白②下小目，黑❶高挂，白棋他投了，黑❸内托，白④扳，黑❺退，白⑥虎，黑❼拆，也可在A位拆，白⑧飞，也有C位的，结果两分。

图5-227　当黑❼拆时白⑧搭出，黑❾扳，白⑩退，黑⓫抓紧时机点一手，妙手！这样可留有很多余味，至白⑭拆，两分。

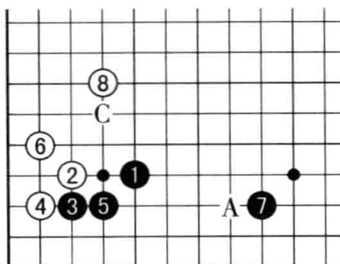


图5-226

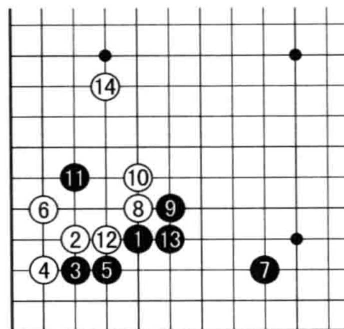


图5-227

图5-228　黑❶也有外靠的下法，但一定要看清征子，如黑征子不利时，经过交换，至黑❺应在外面打，白⑥是“哪边断，哪边打”，至白⑩贴长，要点，黑得角地，白得外势，两分。

图5-229　黑子征子有利时黑❺在里面断，这样白角小一点，但到黑❾征子，白得先手，而且有引征之利，可算两分。

图5-230　黑❶搭下，白②扳，黑❸退时白不愿下成上两图而在4位长出，黑❺夹，白⑥接，黑❼退，白⑧飞，黑❾拆，总体来说白棋嫌在低位稍亏。如上面有白子呼应，能在A位飞还可以接受。

图5-231　当黑❺夹时白⑥扳，黑❼打一手后再9位立，黑⓫拆后与上图大同小异，白亏。

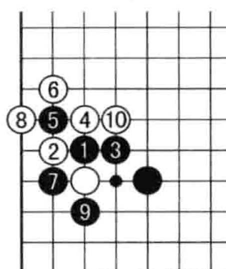


图5-228

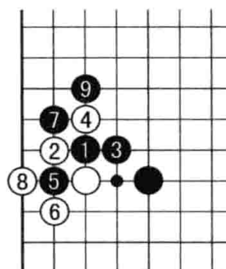


图5-229

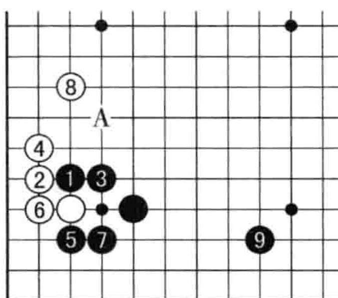


图5-230

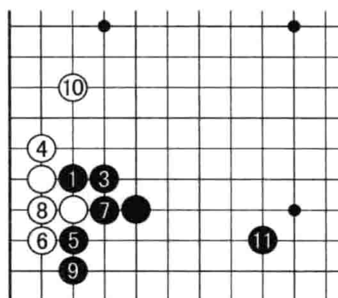


图5-231

图5-232　黑❸改为小飞罩，白④托，黑❺扳，白⑥退，黑❼接后，白或脱先，或者A位飞出。应是两分。

图5-233　当白③退时黑❹立下，白⑤到上面飞出，黑❻好手，既补上了A位断头，而且还在准备B位靠下，白C位退，黑D位长封住白棋。

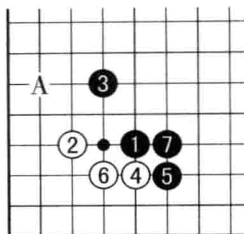


图5-232

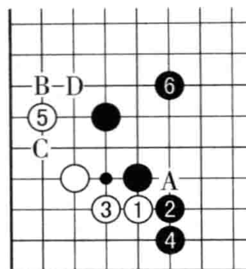


图5-233

图5-234　白①托时黑❷顶是常用手段，白③挡，黑❹断是弃子封棋，白⑤打，黑❻是“棋长一子方可弃”，以下一系列是必然对应，至黑⓰接，白得实利，黑虽外势雄厚，但多花了一手棋，白得先手可以满足。

图5-235　当白①挡时黑❷不在3位断而是在外面虎，白③接，黑❹长，白⑤跳，结果两分。

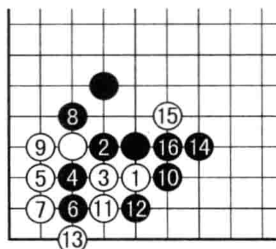


图5-234

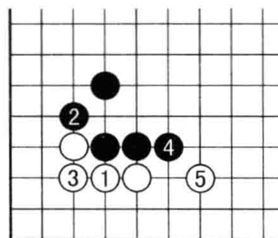


图5-235

图5-236　黑❶飞时白②托，黑❸扳，白④断，以下下法是常见对应。至黑❾征白一子，当然两分，但一定要黑棋征子有利才成立。

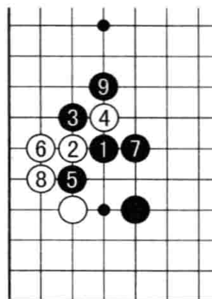


图5-236

图5-237　当白△位立下，由于黑征子不利，没有在A位长，而在1位接。白④即到右下边托，黑❺扳，白⑥退，黑❼虎，白⑧长，黑❾飞出，结果白稍好。

图5-238　由于黑棋征子不利，白①托时黑❷长，稳健。白③到右边托，黑❹扳，白⑤退，黑❻虎后白⑦再到左下长一手不可省，黑如在此曲下太大。黑❽长后，白得实利，黑外势也不错，两分。

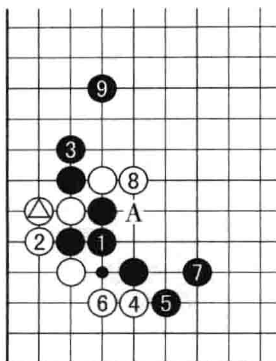


图5-237

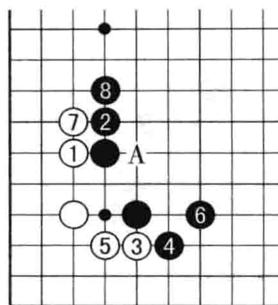


图5-238

图5-239　黑❶飞罩时白②脱先，黑❸向里小飞是搜根，白④象步转身，黑❺尖，分开白两子。白⑥飞出，双方安定。

图5-240　黑❷对白①用大飞罩，白③先向左跳一手，黑❹挡下，白⑤再到右下托，黑❻扳，白⑦退，黑❽接上，简明，两分，但黑棋A位断点要注意。

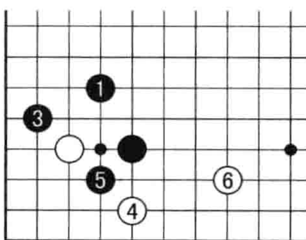


图5-239
②脱先

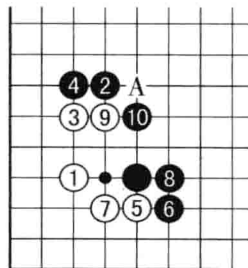


图5-240

图5-241　白①小目挂时黑❷一间反夹，白③尖出，正应，黑❹托角，白⑤扳，黑❻退，白⑦虎，黑❽拆，至白⑪，结果双方均可满意。

图5-242　黑❶二间反夹，白②飞出，黑❸挡，以下进行到黑❾扳，虽说是两分，但黑棋是后手，而且有A位断头，还是白棋稍好的局面。

图5-243　白①飞出时黑❷托角，白③扳，黑❹退后白⑤挡下，黑❻扳角，白⑦夹击黑一子。局

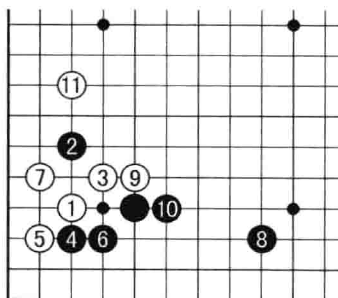


图5-241

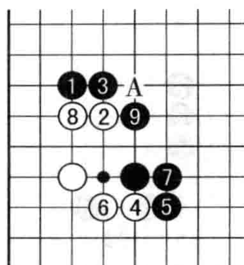


图5-242

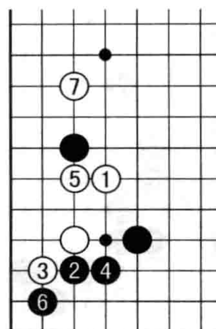


图5-243

面两分。

二、三三侵入

图5-244　黑❶下高目时，白②在有一定外势的情况下也可点入三三，黑❸飞下，白④托，黑❺扳，白⑥虎，以下进行到白⑯接，应是两分。

图5-245　黑❷尖顶白①，白③长，黑❹跳起，白⑤跳，黑❻到右边拆，或者黑❻处原有黑子就更好了。白实地坚实且得先手，黑虽广但较薄，两分。

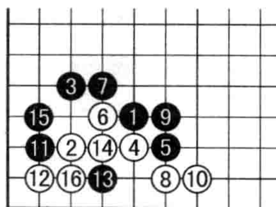


图5-244

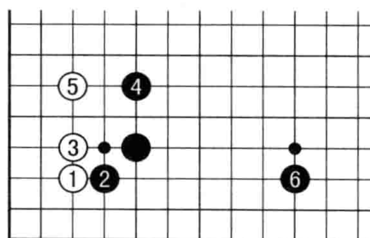


图5-245

图5-246　当白②长时黑❸先尖一手，白④飞，黑❺再跳一手，等白⑥飞时黑❼再打，比上图要坚实一些。

图5-247　白①三三侵入时黑❷靠，白③下扳，黑❹长后白⑤再于右边长，黑❻挡，白⑦又向左边长，黑❽跳起，两分。

高目定式多是为取势，要注意使用。

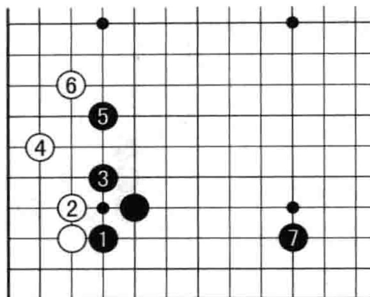


图5-246

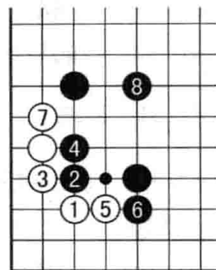


图5-247

第五节 三 三 定 式

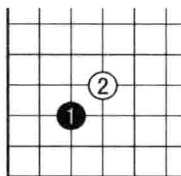


图5-248

图5-248 黑❶下在三三,是为取利,一手占角,这是和高目、目外不同之处。但缺点是容易被对方封住外势。而白以2位尖冲为多见。

一、肩冲

图5-249 白①尖侵,黑❷长时要懂得向对方无子方向长和有子方向飞。白③长时黑❹飞,白⑤拆二,黑❻再飞,白⑦拆二。这是典型的三三定式。黑得实利,白得外势。两分。

图5-250 当黑❶飞时,白②也有在右边曲下的,黑❸飞起是绝好点,白④拆三,也是两分。

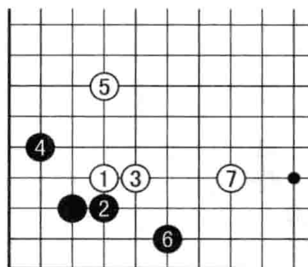


图5-249

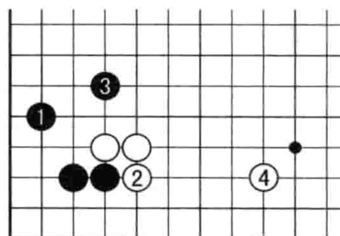


图5-250

图5-251 黑❸长，白④长时黑❺曲也是好手，白⑥跳，白⑧飞出，黑❾跳出，两分。

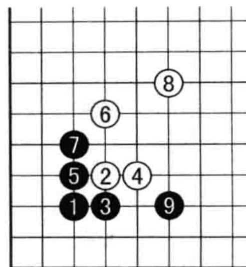


图5-251

二、小飞挂

图5-252 白①对黑三三小飞挂，黑❷飞起是必然之棋，白③拆，黑❹压，白⑤跳正是好点，白棋轻灵，应是两分局面。

图5-253 黑❷跳不如小飞应积极，但是不失为稳的一手棋，白③先手尖顶后再跳是次序，黑❻飞，白⑦拆，两分。白⑤也可不和黑❻交换直接A位拆二。

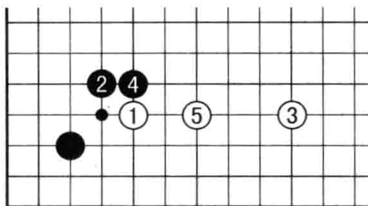


图5-252

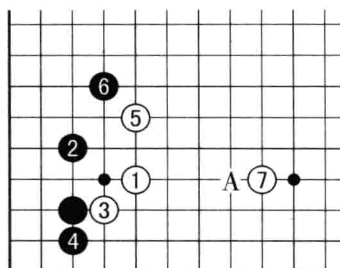


图5-253

三、大飞挂

图5-254 白①改为大飞挂，黑❷也大飞应，白③拆，黑❹也拆，白⑤碰是争先手安定的下法，对应至黑❽立，白稍亏。

图5-255 黑❷改为小飞应，以后白⑤碰时由于黑❷近了一路，白棋走实黑方就不亏了。

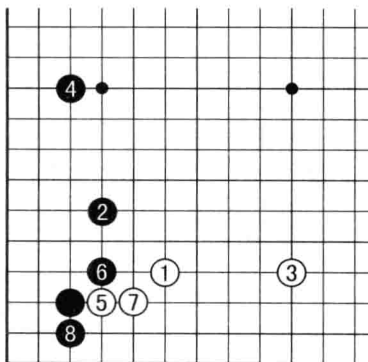


图5-254

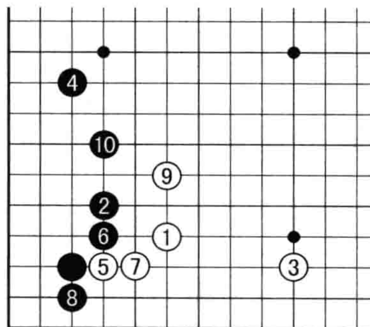


图5-255

四、一间挂及其他

图5-256 白①在目外对黑三三挂，大多是为了配合右边自己形势，黑❷飞好点，白③拆，黑❹到上面拆是还原成了黑高目，白目外挂，黑飞三三的定式。

图5-257 白①时黑❷跳，稳健，白③拆二，典型两分。以后白有机会或在A位拦，或B位跳出，黑也可酌情在C位飞或B位镇。

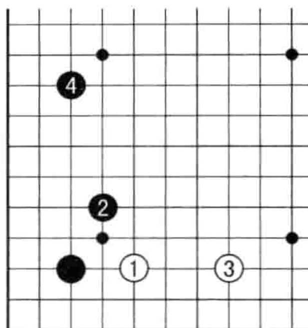


图5-256

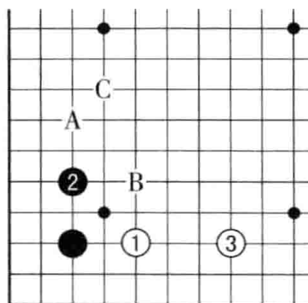


图5-257

图5-258 黑❷对白①压靠，白③扳，黑❹退，白⑤虎，黑❻扳，白⑦也扳，黑❽长，结果黑棋稍优。白得先手也可以。

图5-259 白棋为争外势，黑❸退时白④挺起，黑❺断，白⑥打后8位贴，黑❾曲，白⑩补断头，结果两分。

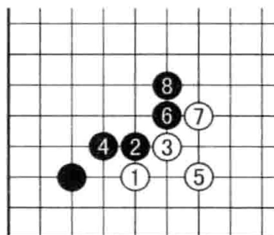


图5-258

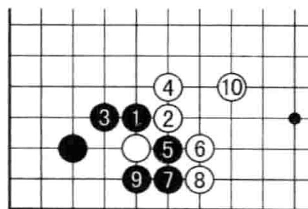


图5-259

以上介绍了一些定式的基本型，初学者要记熟，虽说有“定式损两目”之说，但那是对高手而言的，对初学者应是从定式中理解其中的手筋、次序等方面的精华，所以要把记熟定式作为基本功来练习。



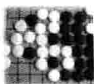
《玉泉子》中有个故事：东都留守吕元应，经常和门客下棋，有一次正在下棋，来了大量文件，他马上就进行了处理，在吕元应处理这些文件时，门客迅速偷偷换了一子棋，但吕元应却看见了，他不动声色，还和门客下完了这盘棋。但第二天，他就送了这个门客一份厚礼把他解聘了。谁也不知为什么，连门客也不明白。直到十多年后，吕元应临终时他才把儿子等人叫到床前，对他们说："交朋友必须认真选择"，接着讲述了前面的故事，说："当时偷换一个棋子不过是一盘棋的输赢而已，但由此可见此人心迹卑下不可深交。你们一定要记住这一点。"说完与世长辞了。

通过这个故事可知从棋品可见人品。

第六章

布 局 基 础

布局是一盘棋的开始,布局也是一盘棋的骨架,它决定了一盘棋全局发展的趋势,布局一旦失利以后在中盘中很难扳回局面。



在布局中要抢占先机才能在以后对局中不失胜机。

本章中讲述一些布局中的基本常识以及介绍一些常见布局类型。使初入门者对布局有个基本了解,然后在实战中运用并进一步提高。





第一节 布局的原则



一、先占角,后占边,再向中腹



棋谚"金角银边草肚皮",这是一句布局的金科玉律,说明了角的重要性,也强调了布局的顺序。

1.角的价值

角部有两个特点:

① 角部花子最少就可以活棋。

图6–1中(1)在角部只花了六子就做活,边上(2)则是花了八子才做活,而中间(3)最少要花十子,(4)则多至十二子。由此可得出,角部做活最容易,边上次之,中间最难。

② 围棋是以每方围地多少来决定胜负的,围得一个交叉点我们叫一目,吃得对方一子是两目。这初学者一定要记清。

图6–2中角上黑棋只花了八子围得十六目棋,而边上八子只围得八目棋,中间八子仅围得四目棋。

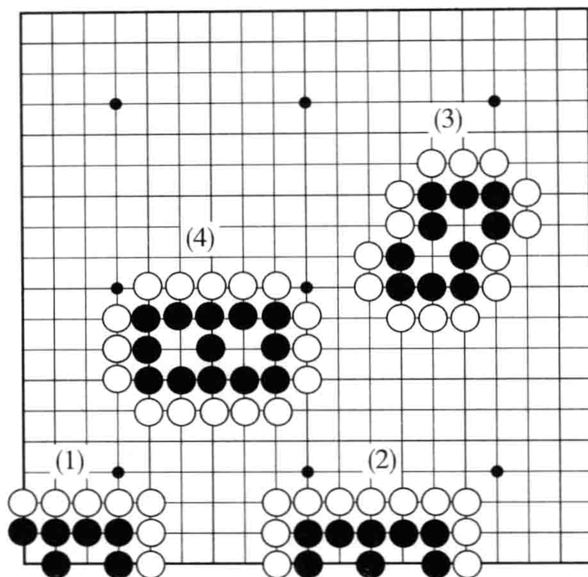


图6-1

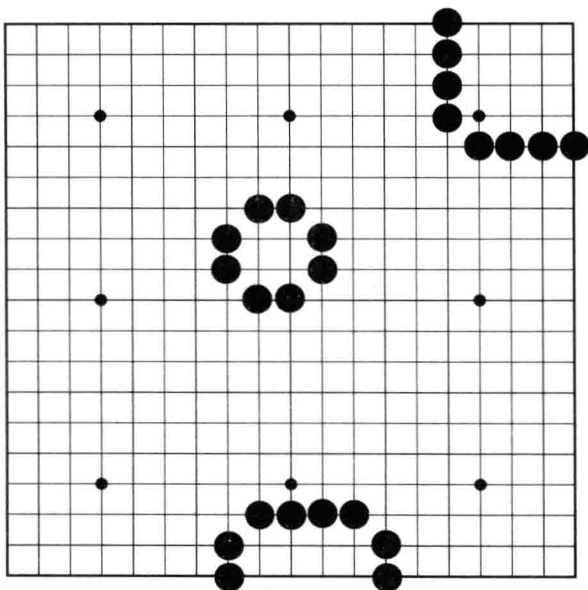


图6-2

由此可见，角部价值最大，边上次之，中间最少。

图6-3　黑❶先下在右上角，这是为了把己方右角让给对方下，以示礼貌，而且也可以使棋谱一目了然。白②也占角，这样各自确定了两个角后，白⑥至白⑫由角部发展起来。

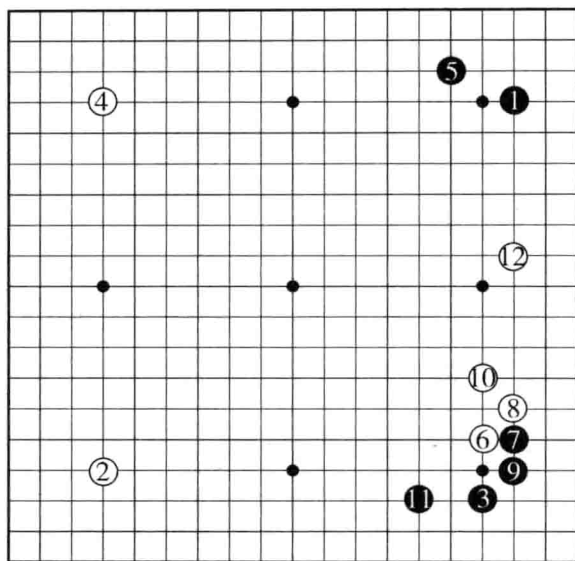


图6-3

2.占角的手段

在介绍定式时已经讲过了角上几个点，"星"位是取势为主，在取利上稍嫌不足，如要守住角部还要补上图6-4中黑❶飞，黑❷再小尖才行。或黑A位大飞，再B位立。

而小目则是比较在外势和实利之间较均衡的一手棋，图6-5中黑❶只要小飞一手即可守住角部，这个形状叫作"无忧角"。小目是可攻可守的一手棋。

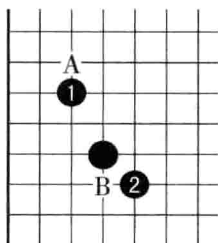


图6-4

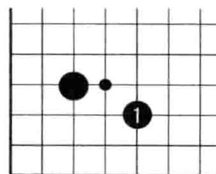


图6-5

图6-6中的三三是以实利和防御为主，必要时可A或B位飞出。

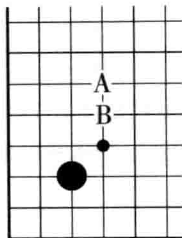


图6-6

图6-7中的目外和图6-8中的高目都是为了让对方侵入角部加以攻击，以形成外势。如各自再于A位补一上手，则是有悖原意了。

至于挂角，在介绍定式一章中已有详细介绍，在此不多占篇幅了。

但这里要强调几点，挂角是要考虑方向的，尤其是对星位的挂。

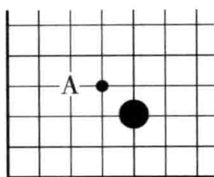


图6-7

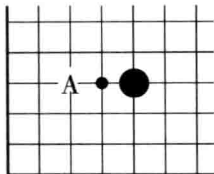


图6-8

a.要在对方宽处挂，也是“哪边宽，哪边挂”。

图6-9中白①挂，方向正确，如在A位挂，则方向错了。

图6-10的白①挂在对方上面有▲一子处，被对方黑❷尖顶后，白③长出，黑❹跳，白两子正在对方▲一子夹击之中，不爽。

b.要能发展自己。

c.破坏对方势力。

d.可以攻击对方。

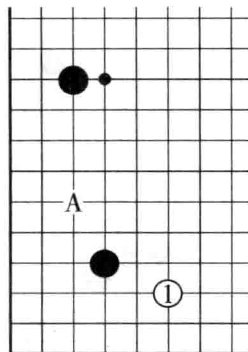


图6-9

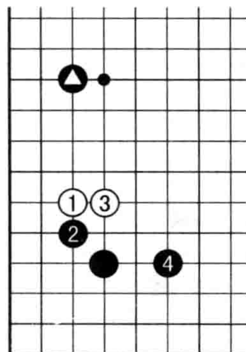


图6-10

e.开拓自己的新地域。

二、占边的原则

占边是在占了角之后的下一步下法，或是为了压缩对方，或是为了安定和扩大自己。

1.边的性质

首先要搞清边上几线的性质。

图6-11中三子黑棋在第四线上以取势为主，但下部比较空虚，所以第四线叫作“势线”或“势力线”。

图6-12　黑三子在三线上，白棋很难侵入，虽发展较差一点，但很实惠，叫作“地线”或“地域线”。

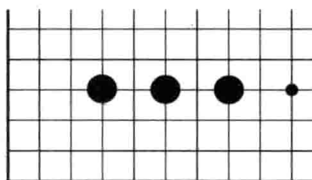


图6-11

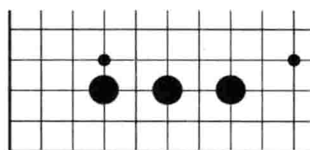


图6-12

图6-13　黑三子在二线上，既不能向外发展，又没有相当实利，所以被称为“死亡线”，非万不得已不要下在二线。

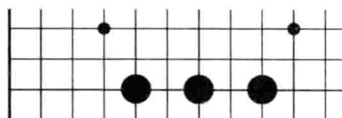


图6-13

所以棋谚有“莫压四线，休爬二路”之说。

由于三线和四线存在着不同的结构特点，在布局中要求把棋子合理地安排在三线和四线上是一个课题。

拆边的一个原则就是“一子拆二”“立二拆三”。

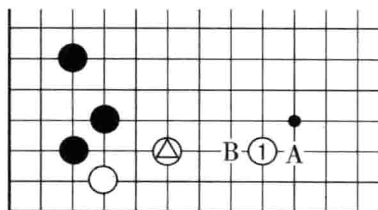


图6-14

图6-14　白①向右边隔二路开拆，就叫“拆二”，它是以白△一子为根据地向右发展。如在A位拆三则嫌过宽，黑可B位打入。如在B位拆则过窄，明显吃亏了。

图6-15　白①挂时黑❷尖顶，白③挺出，黑❹跳时由于白已有两子，则应在

5位拆三了，黑如A位打入，则白B位尖，黑A无法逃出。

图6–16　有时黑在特殊情况下也有一子拆三的，但要有充分准备才行，白①打入拆，黑❷上压，白③扳起，黑❹断，白⑤打，黑❻渡过，白⑦提，结果黑被压在二路，白在上面形成厚势，黑亏！

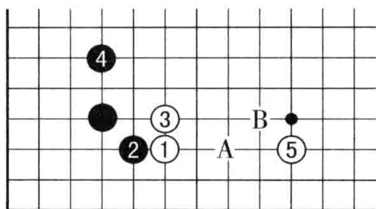


图6–15

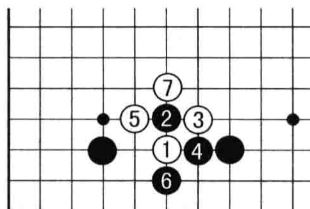


图6–16

图6–17　黑❷改为下托，对局中白一般不再应，如在3位扳，经过交换至白⑨，黑棋形成厚势，把白棋压在二路爬，当然黑好。

图6–18　因为是拆三，黑❶飞起补一手，棋形呆重，黑不满，还不如当初在A位拆二，黑棋大多在B位补。

至于利用自己的厚势，则应尽量远拆。

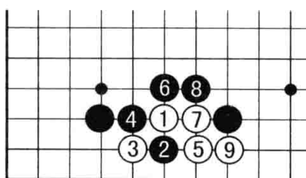


图6–17

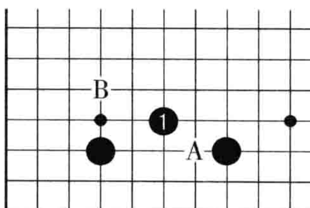


图6–18

图6–19　黑棋左下角是小雪崩定式后形成厚势，而右边白棋是大飞守角，相对来说比较单薄，那黑棋拆到何处才是最适当的地方呢？

图6–20　按一般情况，黑❶拆四是适中的下法，但白②拆一拦是补强角部的绝

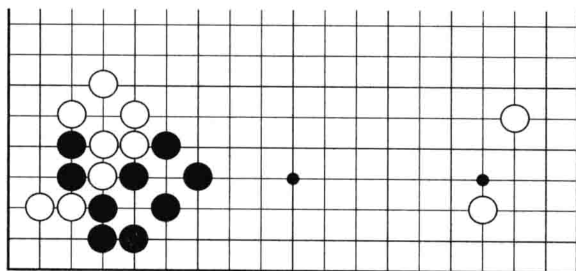
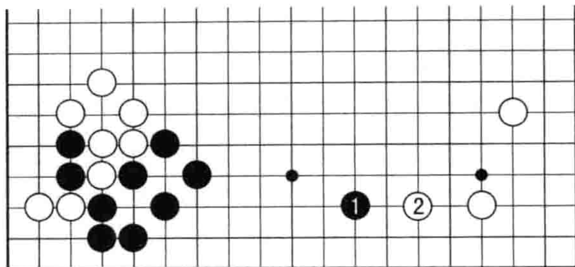


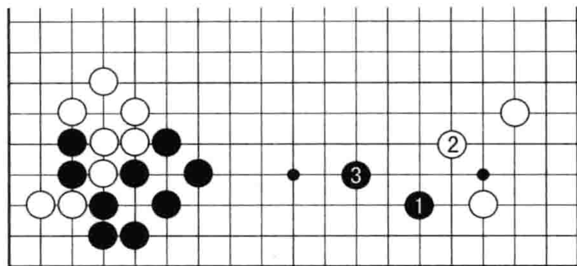
图6–19

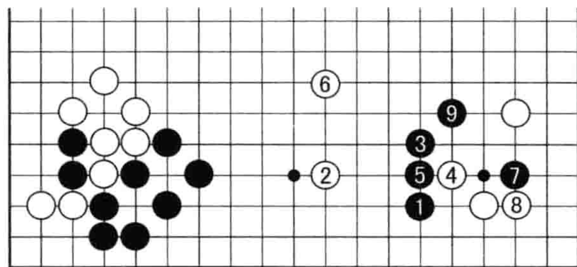

图6-20

佳点，所以黑❶拆四此时觉得有点缓。

图6-21 黑❶拆为强手，白②飞起补角，黑❸随后飞起形成中间大模样，这样才能和左右两角部实利相对抗。

图6-22 黑❶拆时白②夹击，黑❸跳起，白④刺以后还要在中间6位补一手，经过交换至黑❾开始战斗，但左边有黑棋厚势，白棋较苦。


图6-21


图6-22

2.拆边的原则

在布局角部定式完成之后，拆边当然是大场。要考虑好棋子之间的配置，拆的幅度越窄，联络当然越紧密，但是获利稍小；拆的幅度越宽，虽可能获利多一些，但有被对方打入的危险，所以，在对方厚势下有可能被对方分断时，要尽量拆得窄一点。

在拆边时要注意三线和四线的配合，讲究“高低配合得空多”。

拆边要注意方向，图6-23中黑❶方向正确，如下在A位则失着，比较一下左右两个虚线构成的三角形，就可以看出右边的比左边的立体感强得多。所以使自己棋形拆成立体形也就是所谓“箱形”即是好形。

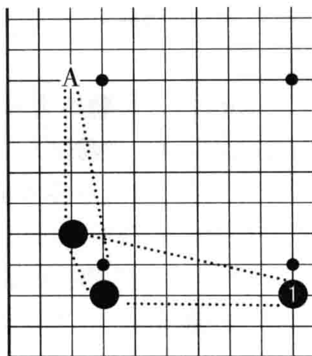
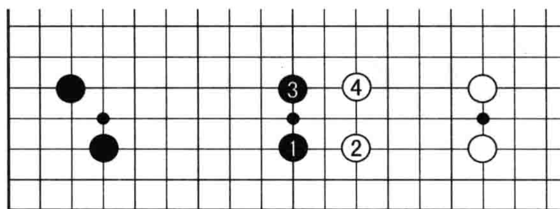
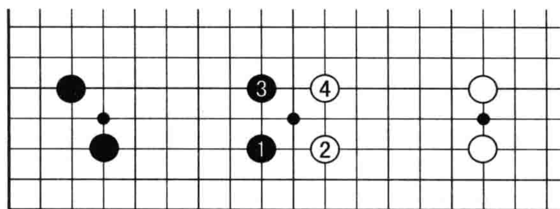


图6-23

图6-24　黑❶先手抢占了1位要点，也是最大限度开拆，白②拦住，黑❸跳起和右边无忧角构成“箱形”，但小了一些。

图6-25　黑❶少拆一路，胆子太小，白②拦后至白④，黑棋虽然也是箱形，但比起上图来萎缩了不少。黑棋的先手效率没得到充分发挥。


图6-24


图6-25

另外，如能依托“无忧角”向两边开拓，如图6-26中两子▲黑棋也是拆边的方向，这叫“两翼展开”。

当然，一方要求成为“箱形”或“两翼展开”，对方则是阻止其成为“箱形”或“两翼展开”，才是拆边的方向。

图6-27　这是一盘实战谱，白⑧后黑白双方各自守了一个角，现在轮到黑方先手，当然是拆边，四个边，应选择哪一个呢？

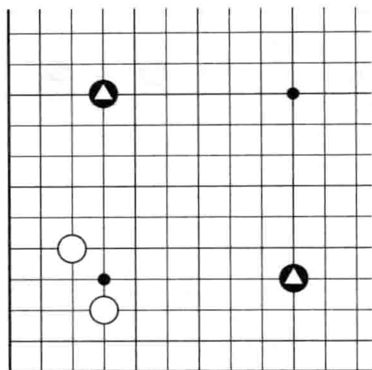


图6-26

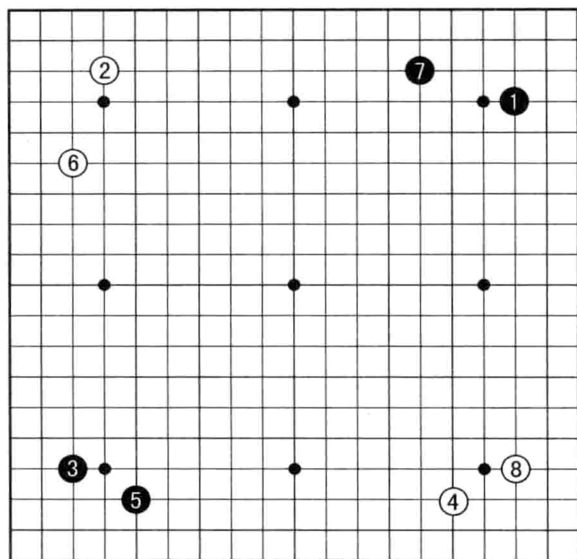


图6-27

图6-28　黑❶在右边拆，方向正确，这是双方成为立体形的要点，黑如到上面占白⑥点反而成了扁形，再被白棋占到1位，亏了。白②逼，黑❸跳起成为箱形，白④先吊一手留有余味，再到上面6位拆，一方面是自己的箱形点，另一方面是阻止黑棋两翼展开。同样理由，黑❼到左边拆，白⑧也是必争之点，黑❾到上面拆不止是“两翼展开”，而且有威胁白④一子的意思。以下将展开中盘战斗了。

所以一定要注意：①“无忧角”对面一侧是拆边的方向；②“无忧角”最佳配

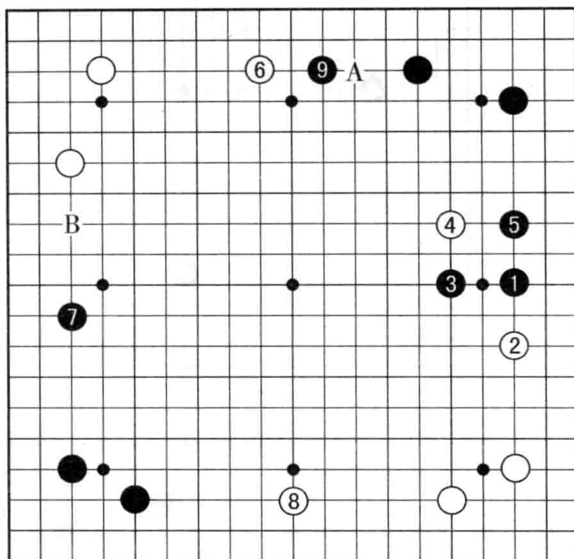


图6-28

置是“两翼展开”;③能形成“箱形”的机会千万不要放过;④要保留向另一侧有拆二余地,方能拆5,如图6-28中白⑥有A位拆二的可能,而黑❼也有在B位拆二的余地。

在拆边时还要注意高低的配合。

图6-29　黑❶到右角挂后,白②小飞,黑❸飞,白④尖,这是定式,但由于左边黑棋很厚,黑❺就应改为小飞和左边▲一子黑棋高低配合才是好形,如按定式在A位拆二,则嫌处于低位,不爽!

图6-30　白①挂角时,黑棋由于有▲一子在三线,多半是在四线2位跳起与之配合,如在A位小飞也无不可,但总觉位置稍低。

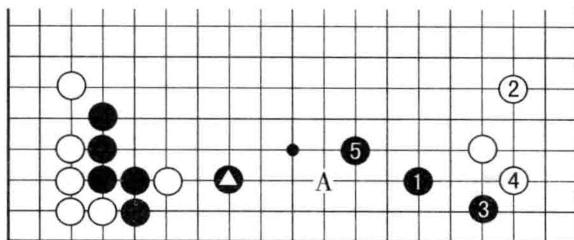


图6-29

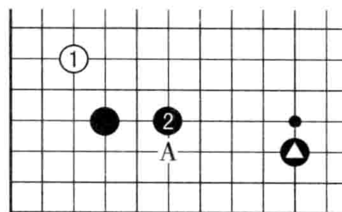


图6-30

图6-31　黑❶挂角，白②跳起，黑❸大飞恰到好处，和左边▲一子黑棋形成小山头形，是典型的三、四线配合。以后有机会A位跳起，整体模样立体化。

如在B位或C位拆，则整个阵势偏低，不爽。再如在D位超大飞，则有E和F的打入点，一手无法补好。

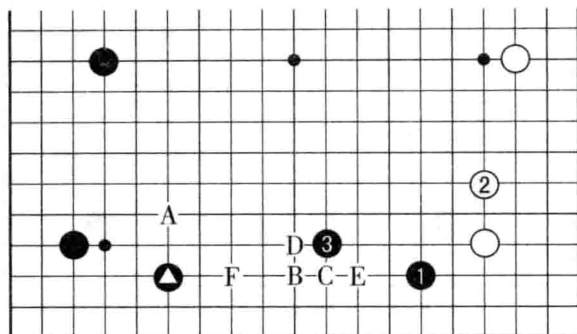


图6-31

3.拆边的方向

拆边有一定的方向，要根据双方的外势厚薄以及攻击的效果才能做出正确决定。

图6-32是典型的一题。白①投入黑棋势力范围内，叫做“分投”，黑棋应从哪个方向拆逼这一子是关键。

图6-33　黑❶从左边大飞，方向错误，被白②拆二后得到安定，而且白右角尚空虚。

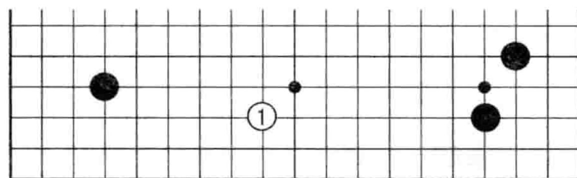


图6-32

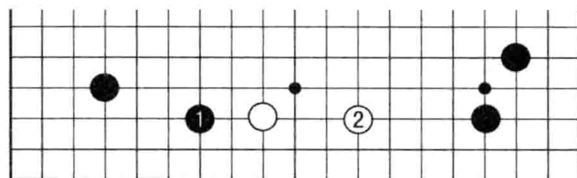


图6-33

图6-34　黑❶从右边“无忧角”展开，逼白子，白②拆二，黑❸尖顶，白④长出，黑❺跳，白棋被逼立二拆二，黑棋两边均占有一定棋，当然满意。

图6-35　这是一个实战棋例，右上黑星位，右下白棋是无忧角，黑❶在右边拆，方向正确，白④飞起也是和左上角◎一子在三线上相呼应，均无不当。黑如在A位拆，方向失误，白马上占领1位，正是白无忧角的发展方向，黑不利。

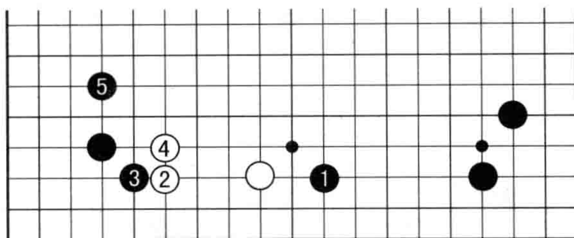


图6-34

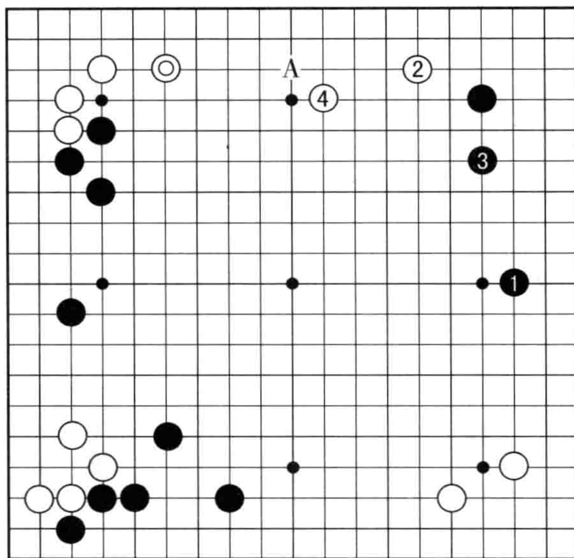


图6-35

三、急场和大场

布局时要分清急场和大场的价值，“急场”又叫“急所”，一般来说“急场”应先于“大场”。

图6-36　白①到右边分投，是为了不让黑棋在右边连成一块，是大场，黑❷

依托右下无忧角开拆逼白①一子，白③拆二则是急场了，如到上面4位占大场，黑马上在3位大飞，白①一子将受到攻击，白得不偿失，通过此例可知道什么是大场和急场了。

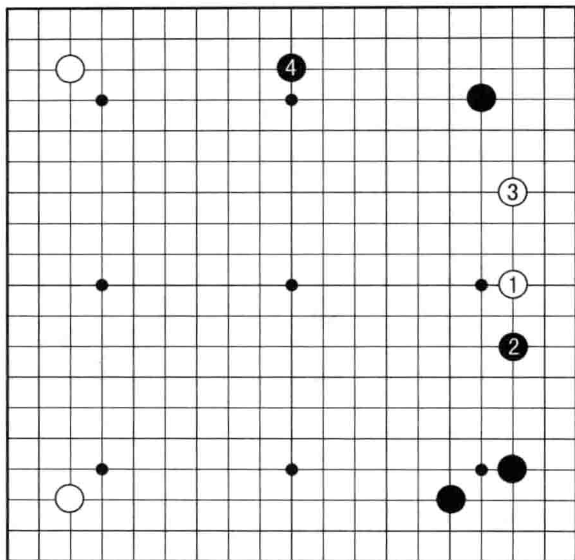


图6-36

1.根据地的急场

图6-37中黑❶跳起当然是攻击白◎两子并且配合左下小目一子成为相当形势。白②不得不跳起，此时大场盘面上有不少，A位挂角，B位夹击白一子，C位守角等，但并不是急场。

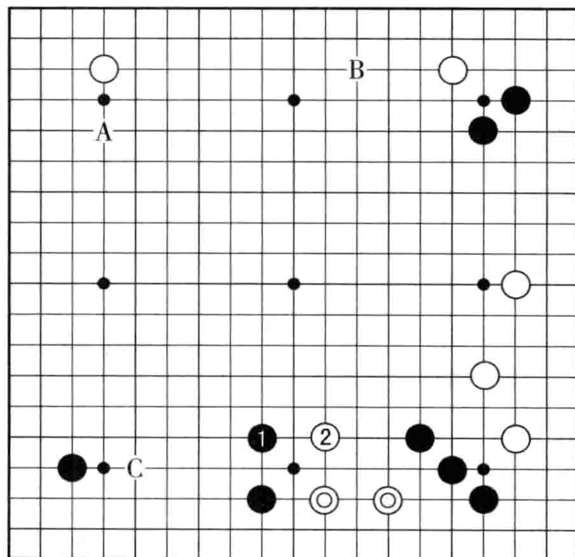


图6-37

图6-38　黑❶尖顶是当前急场，黑棋得到安定，虽然本身实利较小，但只有黑棋厚实安定了之后，才能放手在其他地方进行战斗。白②挂角是大场，同时是防黑在此守角在

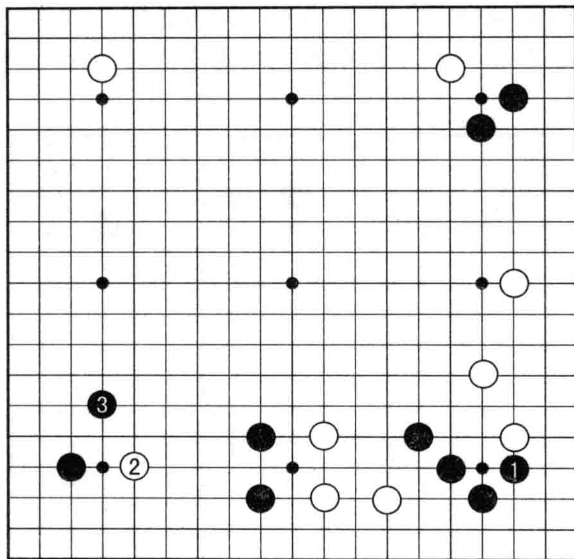


图6-38

下面成势的急场，黑❸飞起，双方可下。

图6-39　黑❶为了发挥△一子的作用，守左下角不可否认是大场，白②马上到右下角飞入，这一手本身有16目价值，而且使黑棋失去根据地，黑棋成了无根的浮子，只好在3位逃出，白棋随之跳出，既安定了自己，同时又在攻击黑棋，白棋好。

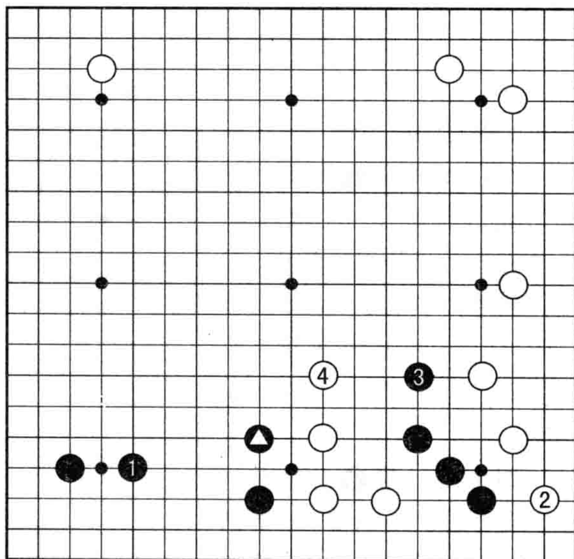


图6-39

2.攻和守的急场

急场有的是守，有的是攻击对方，只要能发现这样的急场，就可掌握全局主动权。

图6-40　白①守在上角是当前大场，按一般情况，A位一带是黑棋当前必然

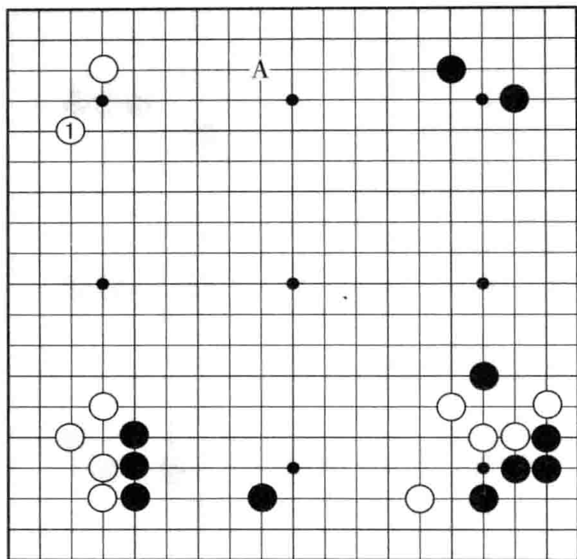


图6-40

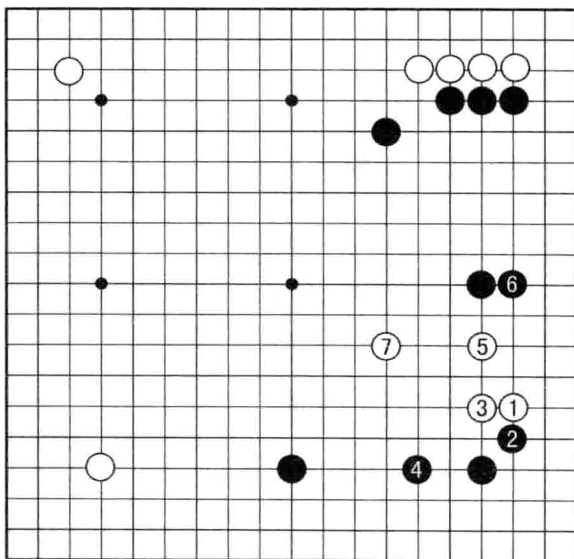


图6-41

大场，但要看到白棋右下角有相当不安定因素，黑棋应抓住这一机会对白棋进行有力一击，这就是攻击的急场。

3.围空的急场

虽说中腹是所谓“草肚皮”，但拥有相当厚势时也可以转化成实空，但如被对方侵入或压缩，就失去厚势的意义了。

图6-41　白①挂角，黑❷尖顶，正确，白③上长，黑❹跳，白⑤拆一，黑❻立下是搜根，好手！白⑦只能大跳逃出，黑棋的急场在哪？

图6-42　黑❶跳起是当前围中空的急场，而且瞄着在A位飞出攻击白棋。黑❶如到下面B位挂白角，白即

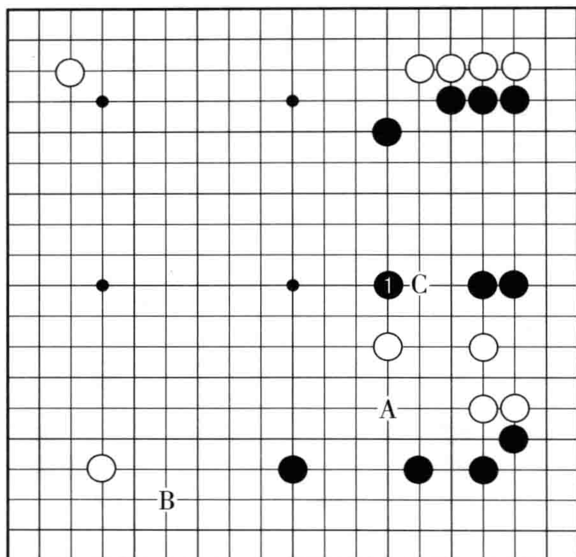


图6-42

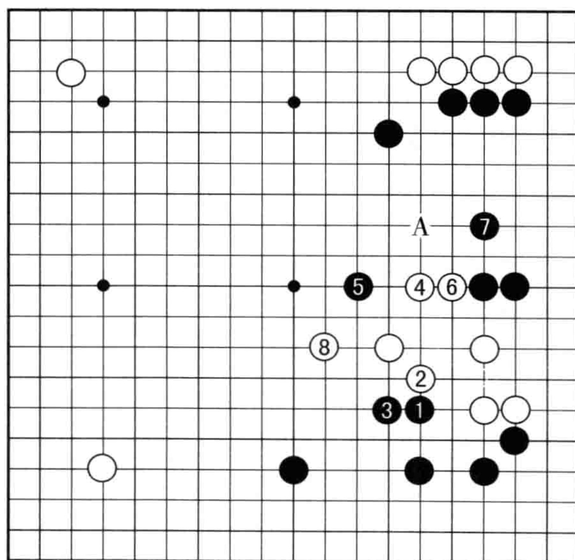


图6-43

C位飞入黑空，既安定了自己，又压缩了黑棋，使黑上面外势得不到发挥，黑不爽。

图6-43　黑❶从下面跳起直接攻击白棋，过分，白②尖顶后4位飞压黑棋，黑❺镇有点勉强，白⑥并后8位跳出，以后如占到A位，黑棋落后。

四、定式的选择

学会几十个定式并不难，只要花功夫多打谱几次就行了，难就难在对定式的活用，在千变万化的布局中要正确使用定式才叫会定式。

在布局中要吃透定式的精神实质并转化成自己的东西，正确发挥定式的作用。

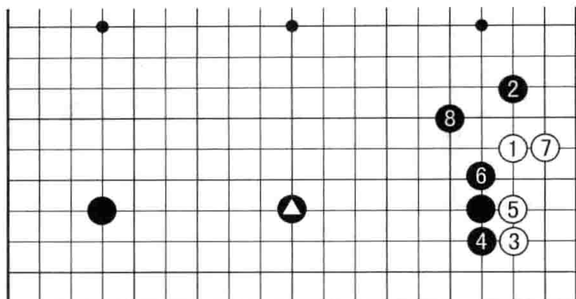


图6-44

图6-44 白①挂角，黑❷一间低夹，白③点三三，黑❹在左边挡，选择定式正确，因为黑❽飞起后和黑▲一子正好配合成势。

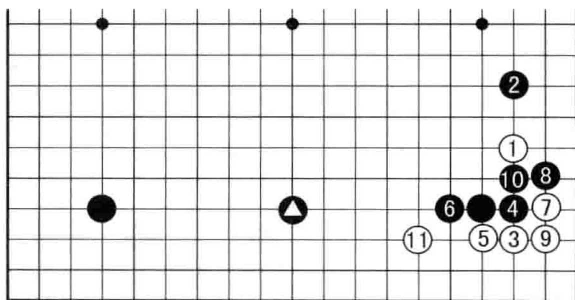


图6-45

图6-45 当白③点三三时黑❹到上面挡，至白⑪正好指向黑棋正空的方向，黑▲一子不能充分发挥应有的作用，这是明显选用定式不当。

图6-46 当黑棋是二连星时，由于中间黑棋少了一子，而在白③点三三时选了在左边挡的定式，但由于黑❽飞出是后手，白立即到中间9位一带分断，这样黑右边的厚势得不到发挥，可见黑棋选择定式失败。

图6-47 黑❶在左下角挂时白②到右下角挂，黑选择什么定式就要仔细考虑了。

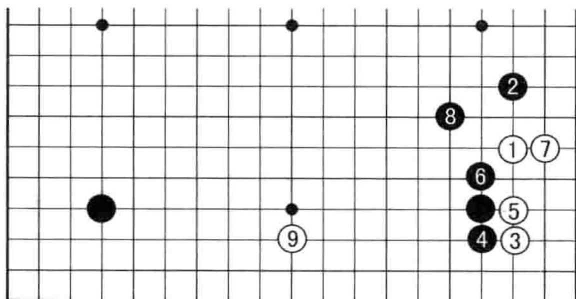


图6-46

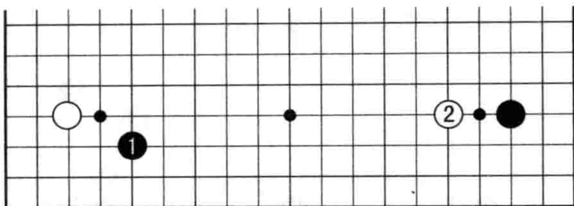


图6-47

图6-48　黑❶小飞应，沉着！白②托，至白⑥是常见定式，黑❼拆三是瞄着A位的打入，结果黑棋主动。

图6-49　黑❷选择了托，至白⑦，既是自己开拆，又是对黑△一子进行夹击，这是效率极高的所谓“开兼夹”！黑失败。

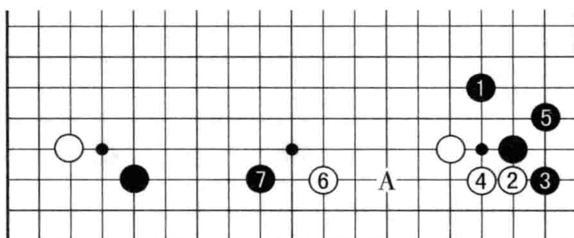


图6-48

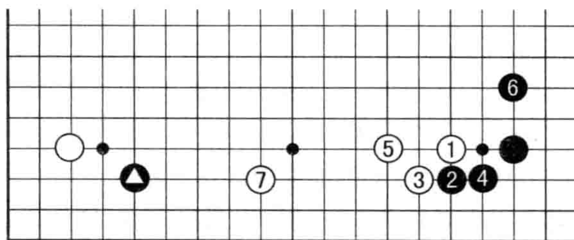


图6-49

图6-50　黑❶也可选择先在左边飞压两手，等白④跳时黑❺夹击，这将成为另一盘棋。

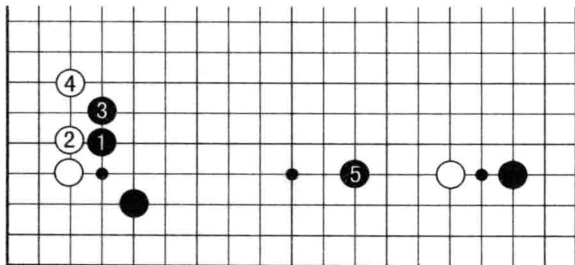


图6-50

图6-51　黑❶对白角进行两边挂，叫作“双飞燕”，白棋应从哪边压，选择什么方

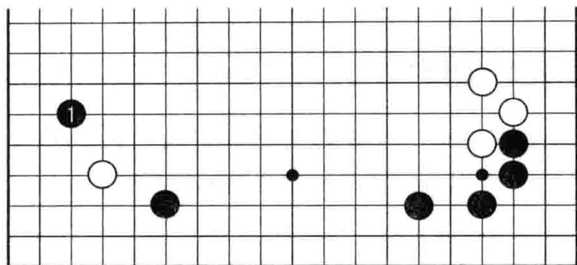


图6-51

向行棋才正确？

图6-52 白①向上边压，方向正确，黑❷扳，白③长后黑棋点三三，以下按定式进行，至白⑦打，白棋雄厚，黑棋虽和右边较远且都在三线，但先手得角也无不满，双方均可满意。

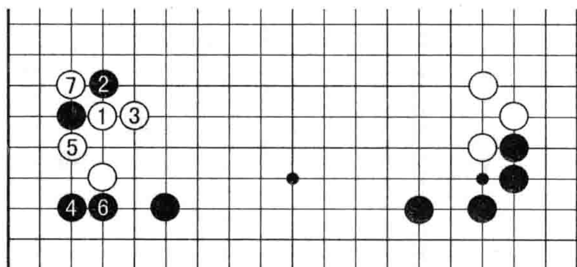


图6-52

图6-53 白①压错方向，以下虽按上图次序进行，局部当然是两分，但白厚势由于右角有黑◭一子受到限制，不容发挥，白不爽。

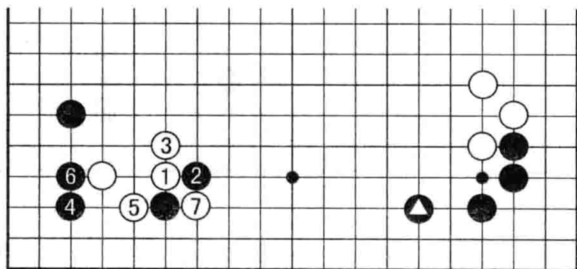


图6-53

五、布局中几个错误

初学者在布局中容易犯一些错误，如选择定式不当、高低配合不当、方向不明等在前面已经介绍，下面再强调几种较普遍的错误类型。

1.恨空

恨空，是指看到对方有空，不仔细计算全盘各自形势，又看不清结果，盲目打入对方空内，必将遭到攻击而受损。

2.脱离主要战场

在两军战斗时，突然转向他处，结果功亏一篑，前功尽弃。

图6-54是前两病的典型题例，所以一并介绍。

白①看到对方右边黑空将要形成，盲目打入，其实白①到A位拆才是正常布局，黑❷飞，好手，对白①进行攻击，白③冲，黑❹此时不继续攻击白棋而转到左边拆，这就脱离了主要战场，白即B位跳出，黑右边实地被破坏，黑失败。

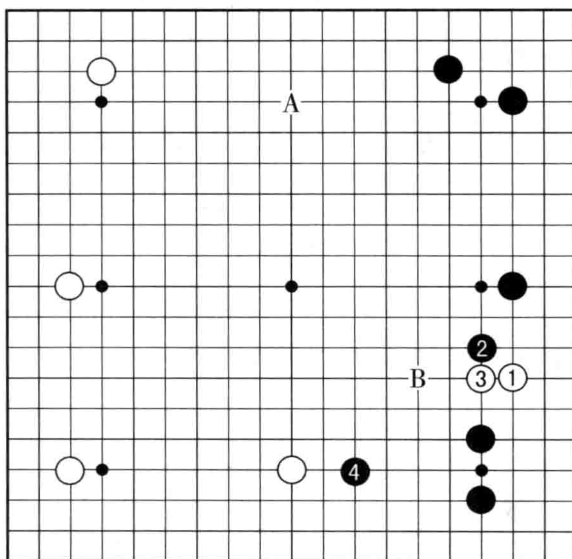


图6-54

图6-55　黑❶迎头扳出，白②扳，黑❸就断，以下对应至黑⓫，黑棋实利相当大，而白棋并没有得到多少利益，可以说，全局黑棋一片大好，胜局已定。

图6-56　黑❶扳时白②改为角上点，以求变化，黑❸冷静地接上，以下对应

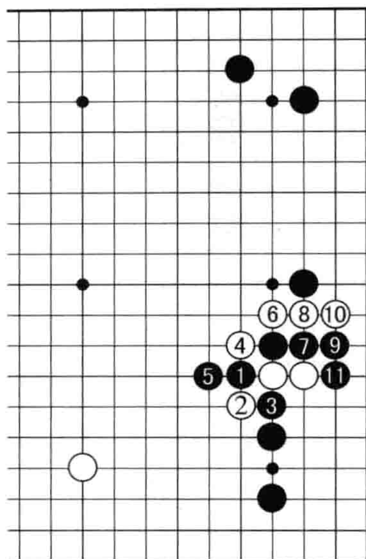


图6-55

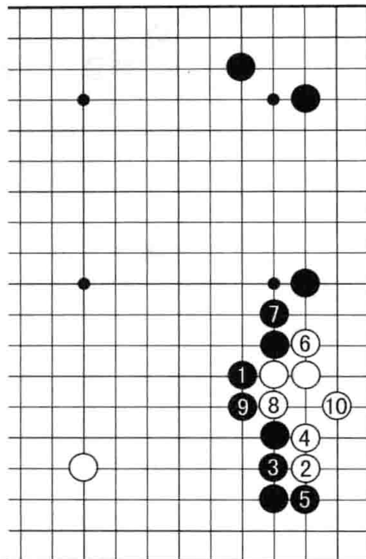


图6-56

至白⑩后手做活，黑棋先手取得了厚势，这是白活一小块棋万万不能抵消的，也可以说黑棋胜势已定。

3.盲目追求外势

“金角银边草肚皮”，一开始学围棋就要学这句棋谚，而且是终身受用，但要在对局中掌握可不是一件容易的事，初学者往往把中间看得很重。

图6-57 白①至白⑤飞压黑棋，黑得到了不少实利，而白的外势由于左边的黑棋很坚实，白棋无法利用厚势加以攻击，又有▲一子正对白棋成空的方向，白棋无法成大空，这种外势明显失败。

4.过分占取实地

和上面缺点相反，过分占取实地也是一个缺陷。

图6-58 白①挂角，黑❷不对其进行反击而是尖顶，白③挺起，黑❹不到上面去夹击，而到4位立下守角，让白⑤正好“立二拆三”，并对白◎一子几乎没有影响，这样走下去黑棋处处被动，全局慢慢落后。最后，必将输棋。

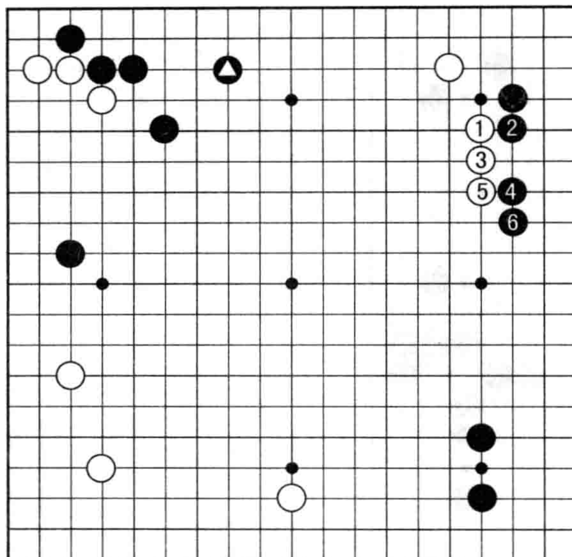


图6–57

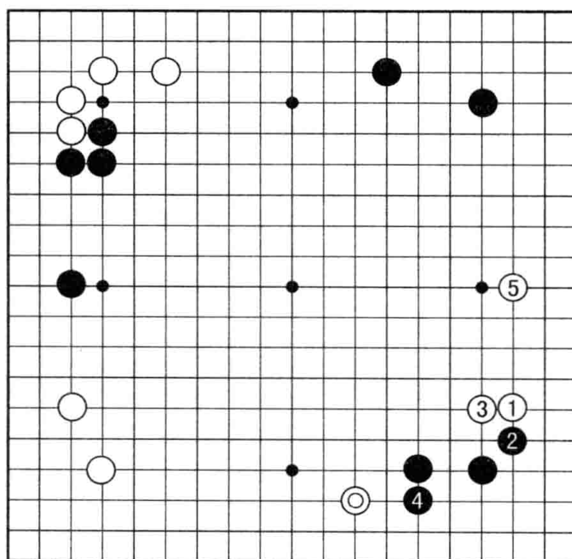


图6–58

第二节 布局类型

一、秀策流布局

秀策流是先手一、三、五连占三个小目的布局，所以又称为“一三五布局”。这个布局是日本江户时代末期(19世纪中期)天才棋士桑原秀策最喜爱的一种布局，曾被围棋大师吴清源称为围棋史上的一座金字塔。

但由于这个布局比较重视实利，而现在黑棋贴目很大，秀策流不易掌握全局，所以在实战中较少见了。但作为一个时代的巅峰布局，初学者不可不知。

图6-59是一个实战布局，黑❶、❸、❺连占三个小目，白④、⑥连挂两个角。黑❼尖起，计划或在A位夹击白⑥一子，或在B位飞压白④一子，或在C位夹击白④，但现在大多认为有些迟缓。

白⑧拆是防止黑A位夹，黑❾又小尖，也是防止白在9位飞压。

白⑩到左下角挂，黑⓫利用右下角二子对其开兼夹。

在现在对局中黑棋多采取积极态度在D位二间高夹。这将是另一盘棋了。

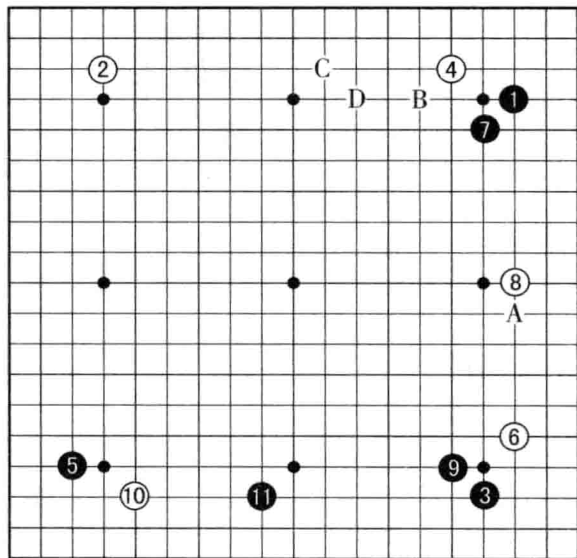


图6-59

二、错小目布局

黑白双方先将子各自下在一边被称为“平行”布局。这个布局包括很多类型，从广义上说，“三连星”“中国流”等布局均属此型。但可细分多种，现在介绍的“错小目”布局即是其中一型。错小目布局稳健，重视实地，在控制全局节奏时可掌握主动权，直到现在在高手对局中还不少见。

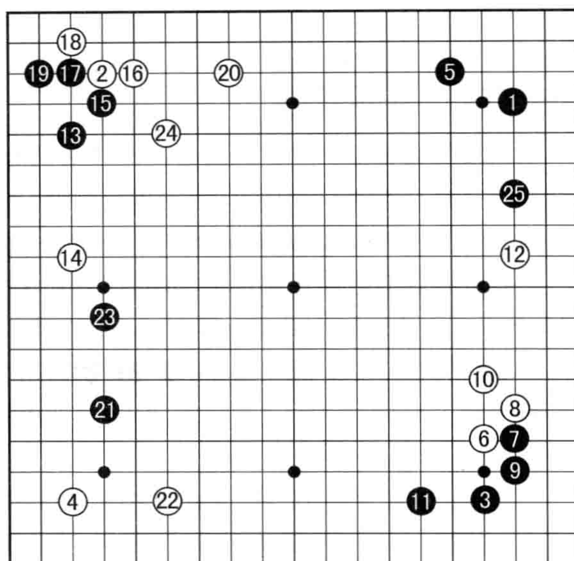


图6-60

图6-60　黑❶至黑❺是典型的错小目布局，白⑥到右下角高挂，黑❼托，白⑫拆后完成了定式，黑⓭转到左上角挂，白⑭三间夹，黑⓯用尖顶应是为了及时安定并抢得先手到左下角21位挂白角，以便分割白棋，左边白㉒因为右下角黑⓫在三线，所以拆二是正应。黑㉓拆二后黑㉕抢得先手到上边逼。

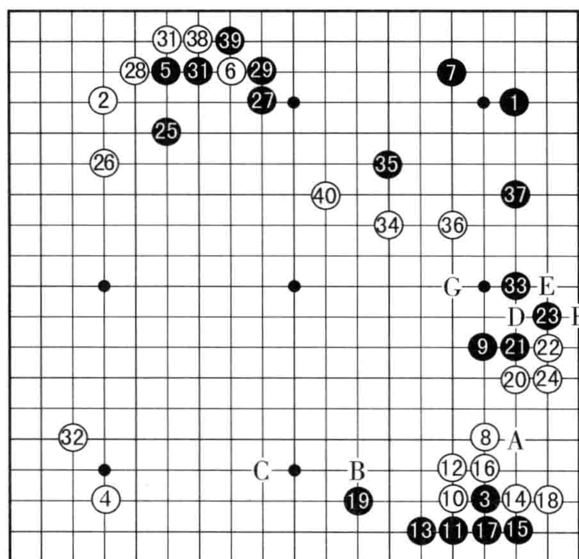


图6-61

图6-61　黑❶、❸占了两个小目，然后到左上角5位挂一手，再到右上角7位守是个人趣向。白⑧高挂时黑❾二间高挂是现代常用的下法，比A位托积极一些，白⑩下靠至⑳是定式一型，结果白稍亏。白⑱如改为B位，让黑18位打，再C位拆二，步调轻快。

白㉔接，黑不急于虎而到左上角跳出，有气势！至黑❸❶白得角上实利，黑得雄厚外势，和右边无忧角配合正好！白㉜守角稍缓。应到33位点，黑D接，白E夹，黑F阻渡，白G跳出，应是全局白棋主动。黑❸❸补上，白只好在34位浅侵，黑❸❺保住上部，白㊱跳下，黑❸❼当然，因为白已无39位立下可能了，所以白㊳先手长。白㊵后将进入序盘战。

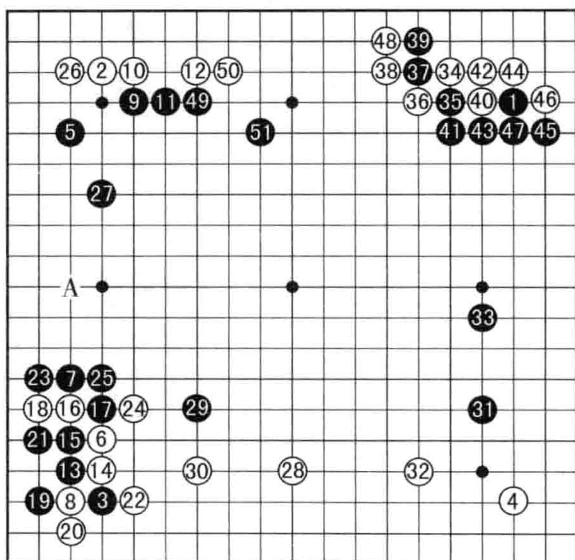


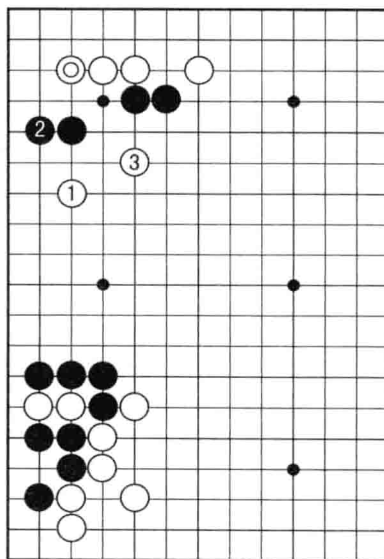
图6-62

结果应是黑棋稍好，问题是白棋的32位缓手造成布局落后。

三、对角小目布局

对角布局是先手占领两个相对的角，因其比较分散，不容易连成一气，可能布局不久即展开战斗。在现在布局中很少见到。

图6-62　当黑❺挂在上角时，白⑥到右下角高挂。如采取低挂，黑即利用黑❺一子A位开兼夹，因为黑棋知道左下角定式是后手，所以抢先到上面压两手后再回到左下角完成定式，黑❷❺虽落了后手，但得到厚势和上面黑❺一子相呼应，不坏。白㉖守角沉着！黑❷❼不可省，如脱先他投，白①如图6-63立即打入是相当严厉的一手棋，黑❷立下防止白棋渡，白③飞起，露骨地攻击黑四子，黑苦！白㉘守下面大场。黑❷❾吊是扩大左边模样同时浅削下边一子的两用，白㉚只有在下面应一手以防黑棋在此跳下，黑❸❶大飞挂白④一子，黑❸❸拆二后，白㉞到右上角低挂是考虑到如高挂，则


图6-63

如图6-64白①高挂，黑❷、❹托退，白⑤接时黑❻改为飞，白⑦也挺起，黑❽跳起和下面两子黑棋形成大形势。由于有黑▲一子，白⑦一子作用不大，黑㉟压，以下按定式进行。上面白棋左右稍呈重复，而黑棋取得先手后49位压再51位飞起扩大左边模样，黑棋全局大优。

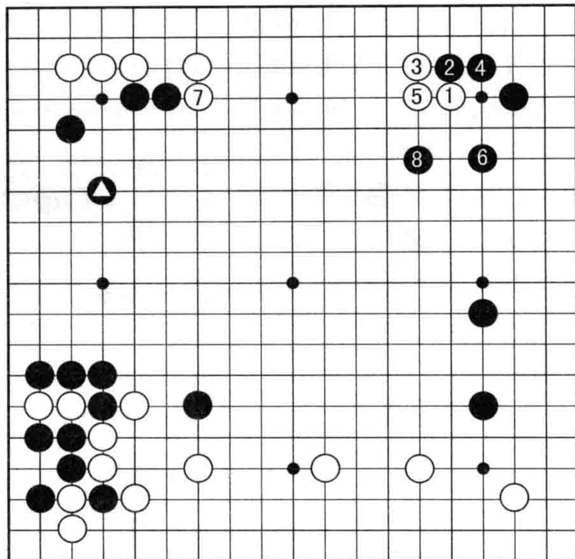


图6-64

四、向小目布局

黑棋占有两个相向的小目，现在这种布局很少见了。

图6-65　黑❺单关守角后白到左上角高挂，黑❼飞，正确，如用图6-66下托定式至白⑦，上面黑地被分割，而且黑▲一子在四路受到影响，白⑫拆后黑⓭挂，白⑭二间高夹，黑⓯反夹后再17位飞起是照顾上面单关守角的有全局观的大棋。白⑱是积极的一手，黑⓳飞起是以左边为重点的有力下法，此点如被白棋占住，黑棋被压缩不少。白⑳尖顶角部，大极。如被黑A位飞入，全局白棋实地不足。以下黑㉑说是打入白地还不如说是攻击白⑱一子。白㉒大飞一手，不急于逃

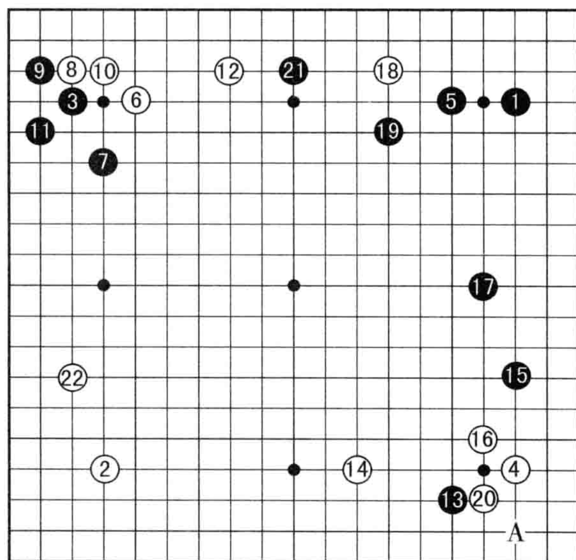


图6-65

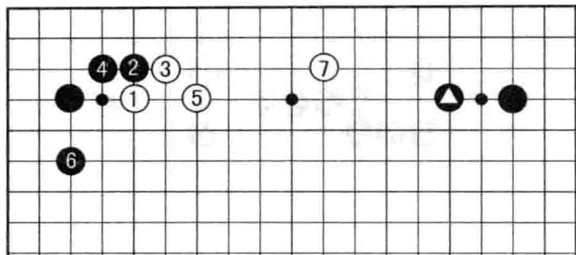


图6-66

出白⑱一子，而到下面守角是以静待动的下法，至此双方均可大体相当。

五、对角星布局

星布局从某种意义上来说是最早的布局，因为自古是先放上座子才下棋的，自从日本废除座子之后曾一度不再出现，但1933年后由木谷实和吴清源共同创造了“新布局”，从而又把星布局推上了棋枰。

星布局重速度，重势力，可以一手占角后抢占大场，但对角空的防守相对是薄弱的。

星布局中包括了“对角星”“二连星”“三连星”以及“星·小目”等。

图6-67 黑❶、❸，白②、④各占对角星位，好像回到古代座子时代，由于子力分散在对角，所以很容易形成对方激战，而且不能形成大模样。

白⑥一间低夹，黑❼选择点三三定式，正确，如跳起，就成了图6-68，虽也是定式，但在对角星布局中黑棋外势不容易得到充分发挥，不爽！

白⑯是李昌镐发现的一手棋，因为以前多按图6-69进行，白①挂角，黑❷小飞，至白⑤飞起，但黑仍有A位打入的

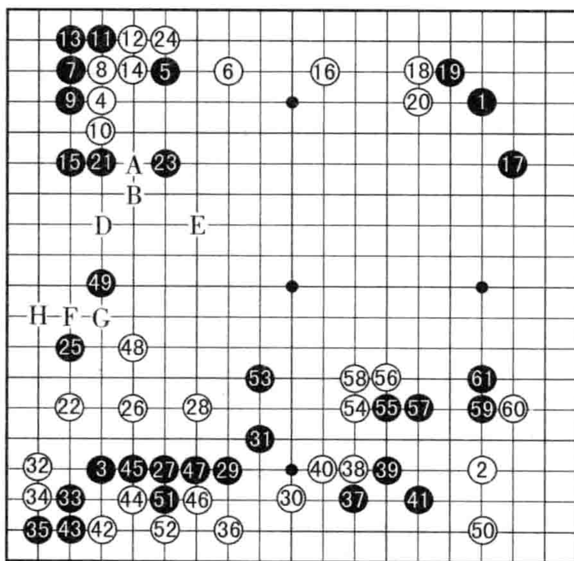


图6-67

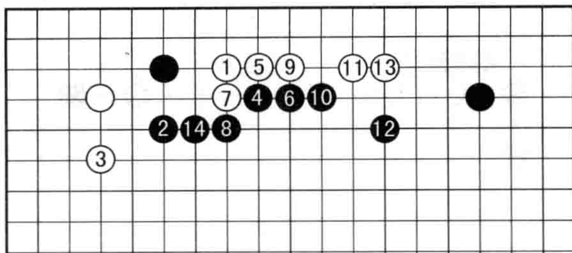


图6-68

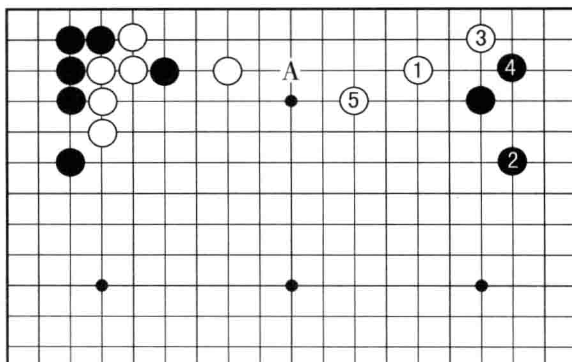


图6-69

余地，白棋不爽。

白⑱大恶手，黑⓳顶后成了二子拆二，还是后手！黑㉑过分！白应马上于A位扳，黑B、白㉓、黑D虎后白于E位飞出，结果白棋稍优。

白㉒挂角时黑抓住时机在23位和白㉔交换一手，白棋委屈！白㉔可于F位拆二让黑㉔夹，放弃数子白棋，白棋可下。

黑㉕利用上面厚势开兼夹，白苦！

白㉖不得不跳出。白㉚是脱离了主要战场，应到上面G位罩住黑一子，既压缩黑棋，又可使自己三子得到安定。

以下对应白㊿是缓手，应到左边H位点，以生根安定。黑51冲，恶手，是帮白棋做活。

到了黑61，白棋上下两块棋均未安定，中盘作战受到牵制。可见布局失败。

六、二连星布局

二连星布局速度快，易于取势，一手即可占据角部，容易构成大模样，在现

代布局中为广大棋手所喜爱，此例是白二连星对抗二连星。

图6-70　黑❺挂，白⑥夹，黑❼跳出后至白⑱跳，定式完成后形成了黑做大模样的格局，黑⓳不可省，这是发挥下边势力的唯一点，如脱先，白立即分投，黑外势受到影响。白⑳也守住左边，黑㉑是两翼张开，白㉒是自信的一手棋，黑㉓当然守角。

白㉔再不挂角将在实空上落后了，黑㉕尖顶时白㉖跳，轻灵，因为如按图6-71中黑❶尖顶，白②上长，黑即压迫下面白棋，白④长，黑❺接后白两子滞重，黑

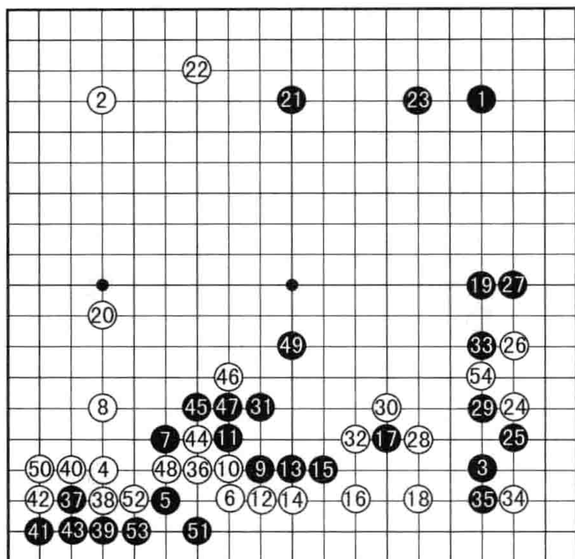


图6-70

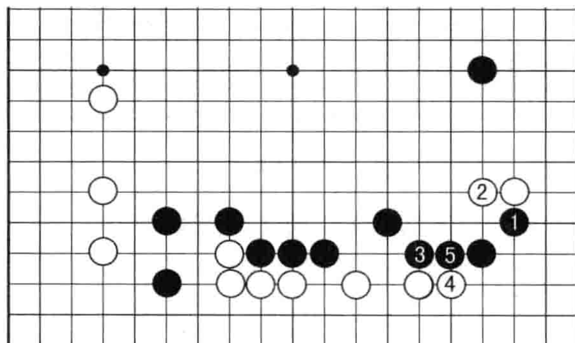


图6-71

棋有利。黑㉗扎钉是稳健的一手棋，白㉘利用右边两子作为接应而靠出，黑㉙扳后白㉚也扳起，白㉞占角后保留上面两子的余味。然后到左边36位冲是早就准备好的狙击手段，黑㊲点角以求转换是这个定式的后续手段。白㊹先向上冲，再46位点，留下余味后再48位冲是次序。黑㊿在确定左下角可活棋时就在上面飞出扩大自己形势。白㊿大，黑51补活，白54到右边挖，挑起纷争，至此进入中盘，布局结果应是黑白均可。

白棋也有以星小目或两个错小目或向小目来对付黑二连星的，现举一例。

图6-72　白②、④以向小目对抗黑二连星，黑❺高挂，白⑥二间高夹是近来常用定式。这希望黑棋A位飞压，使局面复杂化，以避免黑以简明布局求得领先。黑❼到下面挂是求变，白如10位尖应，黑即于上面B位跳起，白C后即于8位夹击白⑥一子。白⑧拆二兼夹击黑❼一子是争锋相对的一手棋。

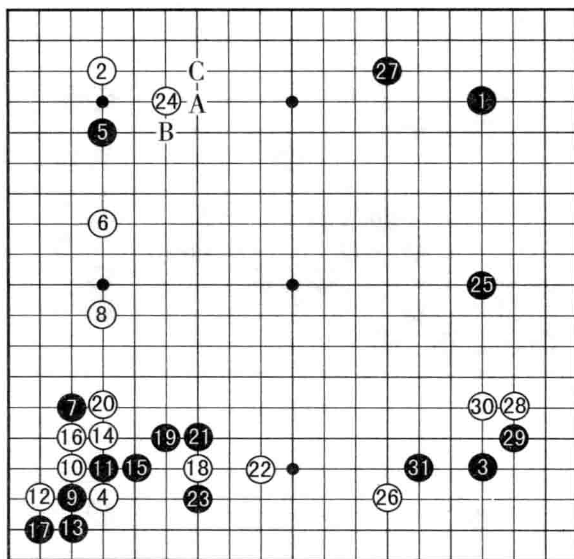


图6-72

黑❾托，至㉓跳是定式。白㉔是全局要点，黑㉕抢占大场。白㉖、黑㉗各是大场。以下至黑㉛后白棋将处理㉘、㉚两子，使其安定，而黑棋则以攻击这两子以取得利益。中盘开始。

七、三连星布局

“三连星”是指黑棋开局连续占住同一边的三个星位。这是“二连星”的进一步发展,可以说开创于“新布局”时代。此“二连星”更加重视势力和速度,但由于实利比较不容易掌握,故一度棋手不愿使用,而经过日本棋手武宫正树的发扬光大发展成“宇宙流”,以棋势广阔、千变万化为主要特征,“三连星”又重放光彩。

图6-73　黑❺形成三连星布局,白⑥挂,黑❼一间低夹,白⑧点三三,黑❾方向正确,这是有黑❺一子时的必然一手,至白⑭立下完成定式,黑⓯又抢占了下面星位,其实在A位挡下也是一盘棋,而黑⓯是为了追求布局速度,贯彻三连星原意。

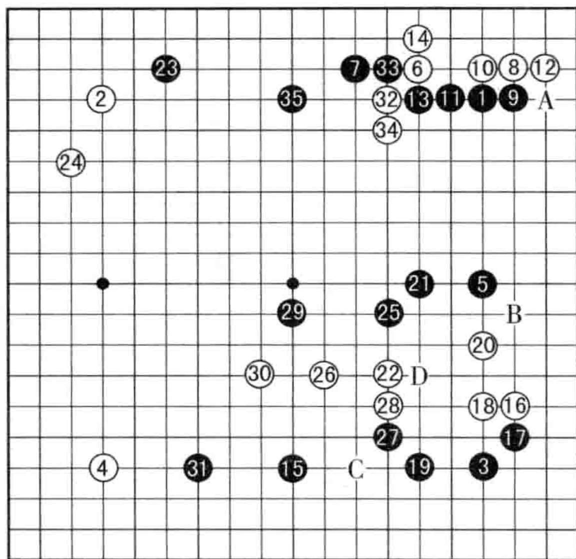


图6-73

白⑯挂,打入强大的黑棋阵势之中,黑⓱尖顶,接着19位跳,对白子进行强烈攻击。由于黑A位无子,所以白⑳跳时不应B位尖攻,黑㉑跳起正确,是扩张中腹和攻击白棋的好点,黑㉓忙里偷闲到左上角挂是为以后白㉜扳出做准备。再回到右边25位尖攻击白数子,黑㉗尖是补上白C位打入的缺陷。白㉘并防黑D位跨断。黑㉛围得下面实空不少。

白㉜强行扳出以求战,黑㉝断,白㉞长后黑㉟飞起,正好和㉓形成好形,以

逸待劳，白两子在黑攻击之下必有一番苦战，应是黑棋布局成功。

图6-74　这是一盘武宫正树的典型“宇宙流”，黑❺后白⑥挂，黑❼小尖应是一个独特下法，是重视中央的发展。白⑧也可在28位拆，现在白⑧点角是重视实利的下法，黑❾在左边挡是要发挥黑❼的作用，至白⑱是必然对应，黑⓳是在扩大中间模样。

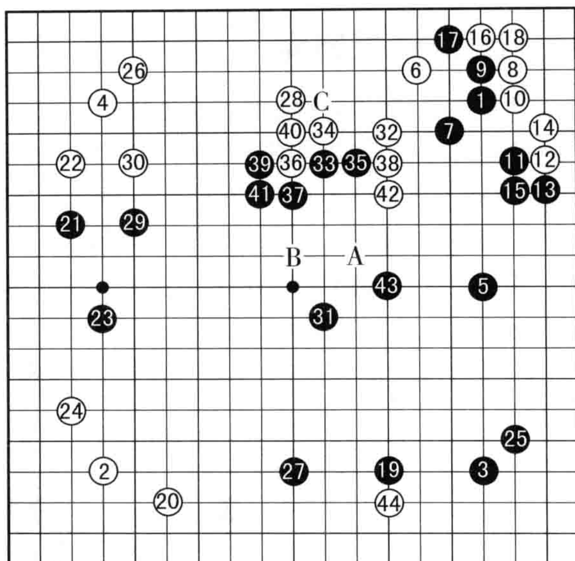
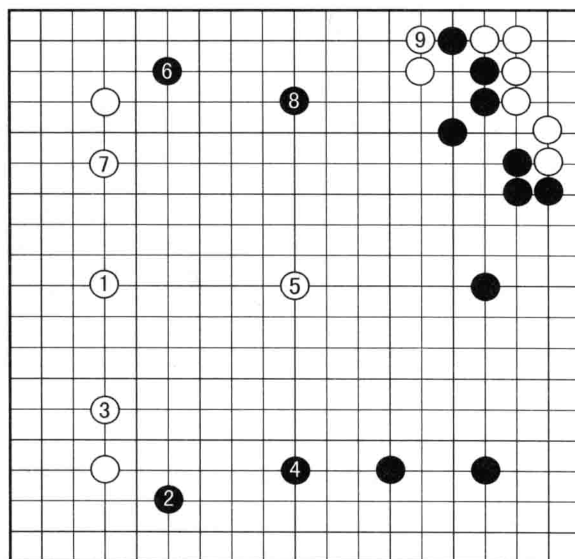


图6-74

白⑳守角还是重实利，也可到中间星位对抗黑棋大形势，如图6-75白①后黑❷挂，白③跳，黑❹守边，白⑤在此时是平衡全局的好手，黑❻、❽后白⑨夹，好手，上边黑棋成不了多大空了，这将成为另一盘棋。


图6-75

黑㉑分投，白㉒拦，黑㉓在四线还是在照顾全局大模样。

白㉜缓手，应在A位浅削黑地，黑㉝应对在B位关。黑㉝马上到上面吊，白㉞只好尖顶以保住上面实空，如白㉞在42位跳，黑即C位靠下，白不行，至黑㊸守空，黑棋布局成功，白㊹到下边碰，挑起战斗，中盘开始。

八、中国流布局

1965年7月8日，以陈祖德为首的五名中国棋手在东京举行的“中日围棋友谊赛”中无论执黑执白均下出了一种布局，这种布局是星位加小目再在中间星对角落一子，被称为“中国流布局”。

“中国流布局”重视星位和小目的结合，并且用中间一子将两边连成一气。它虽脱胎于“星小目”布局，但结构更为新颖，以攻击对方为手段来捞取实地。

图6-76　黑❶占有上面星位，黑❸再点有下面相对的小目，黑❺拆边。白⑥对黑小目大飞挂是对付中国流最常见的方法，黑❼守角，白⑧拆三，黑❾分投，白⑩逼，黑⓫拆二时白⑫嫌稍缓，应按图6-77进行较为积极，将成为另一盘棋。

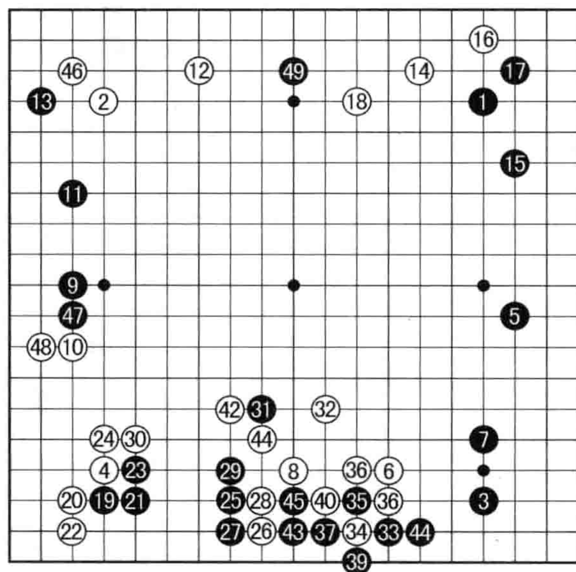
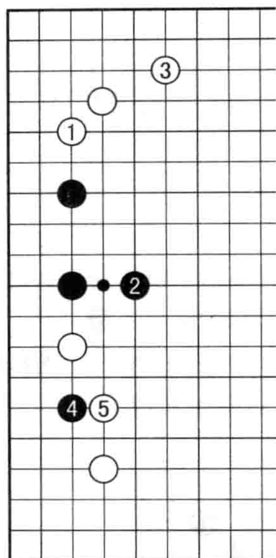
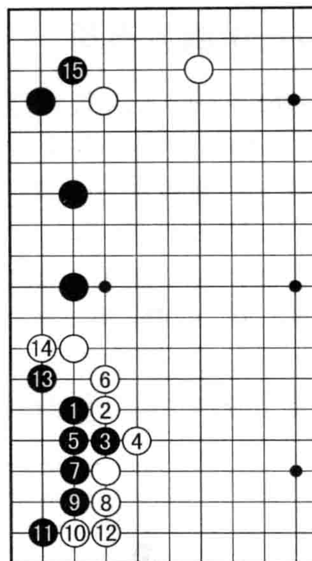


图6-76

图6-77　白①尖，黑❷跳起，白③再飞。如黑❹打入，白⑤压靠可以一战。白⑱飞起是呼应白⑫一子。黑⓳强手，也可以如下图进行。

图6-78　黑❶打入，白②压，黑棋征子有利时可以3位挖，以下按正常对应进行，黑⓭得到先手活棋到上面15位尖，黑棋应该满足。白⑳扳后㉒立是必然对应，黑㉓不能不曲，黑㉕拆，白㉖搜根，强手！黑㉝也进行反击，以攻为守。以下对


图6-77


图6-78

应至黑㊾打入，双方将展开中盘战。

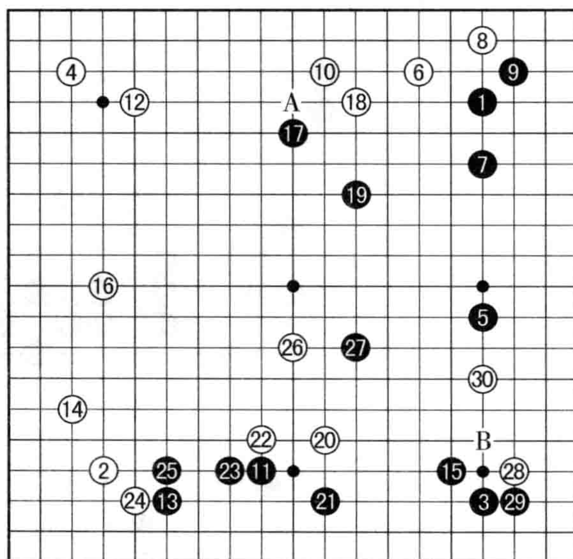


图6-79

图6-79　黑❺改在四线，被称为“高中国流”。白②、④用星和三三在左边对抗。是以快速向边上发展的下法限制对方高中国流。

白⑥挂角是一般下法，白⑧也可在A位飞，保留点三三的机会。黑⓫是属于两翼展开，如在13位挂，白可能在11位夹击，那将成为另一盘棋了，黑⓯在右下角尖是照顾到黑⓫一子，又防止了白B位挂角。

白⑯以静待动，黑⑰吊是为看白应手，白如按图6-80应，正中黑计。

图6-80　白②飞应是一般应法，恰恰是黑棋所希望的，黑❸马上飞下再5位靠，右边黑棋阵势极为壮观，白棋左边的形势无法与之对抗。

所以白⑱尖，黑⑲仍然围右边，但比图6-80要薄一些，白⑳浅侵正是所谓"入界宜缓"，因为黑有⑮一子，白如21位打入将受到猛烈攻击，黑㉓后白㉔没有必要再保留了，白㉖后黑㉗拦是一面攻击白棋一面加强左边一子的两用的好手，白㉘、㉚强行打入以后黑将在攻击这两子中获得相当利益，无疑黑布局成功！

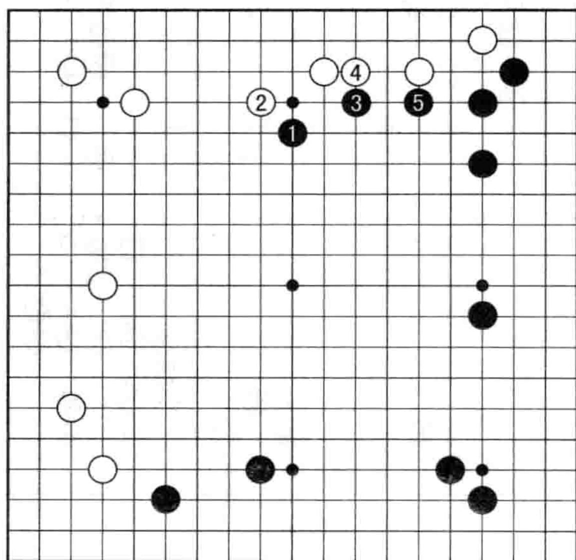


图6-80

九、迷你中国流布局

在20世纪90年代末，随着韩国围棋的崛起，李昌镐、曹薰弦等人根据"中国流"进一步研究和发展，出现了所谓"迷你中国流"。

"迷你中国流"对作战非常有力，但变化很多，对初学者来说应有一个基本认识。

图6-81　黑❺挂后于7位拆在星位下面就是所谓"迷你中国流"。白⑧分投，黑❾飞逼是最常见的下法，黑⑪点时有如图6-82应对的。

图6–82　白②挡住，黑❸飞起，白④虎，黑❺扳，白⑥打时黑❼挺起，下面成了黑棋理想形。

所以白⑫跳起反击，黑⓭守角，不可脱先，如被白于此处挂，则失去“迷你中国流”的意义了。白⑭挡后黑⓯到上面挂，完成定式后，白㉖到右上角点三三，黑㉗挡，白㉘后留有余味再到30位拆边，这是一种常用腾挪方法。

黑㉛曲时白㉜到下面打入，黑㉝是一种求变的下法，黑㊲碰，好手！

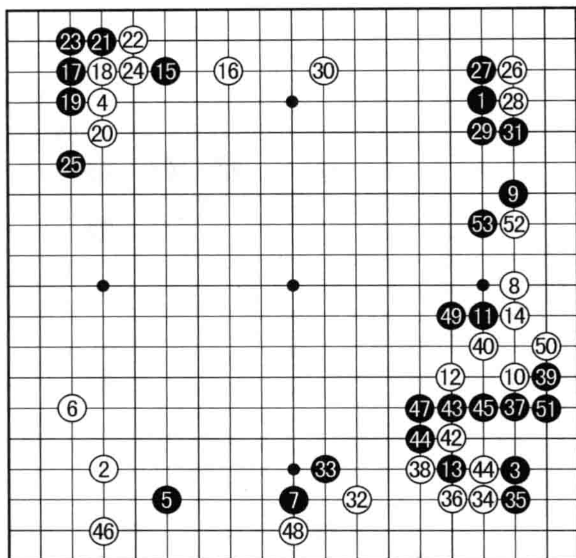


图6–81

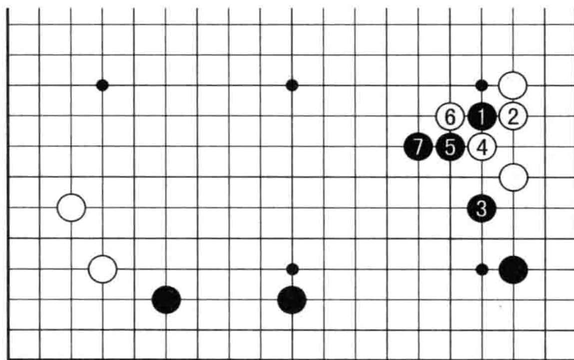


图6–82

图6-83　黑❶碰时白如2位应，黑❸鼓起，白④打，黑❺长后下面数子被吃。

以下双方在右边展开对杀，至黑㊿，白棋在苦苦求活，布局应是黑棋成功。

下面介绍几种“迷你中国流”的基本对应常型。

图6-84　黑❼也有多拆一路的，当黑⓫飞起时白⑫长，黑⓭顶，白⑭飞起，黑⓯并，厚实，白⑯以退为进，黑⓱补住下面空，大！以下白即于A位打入。

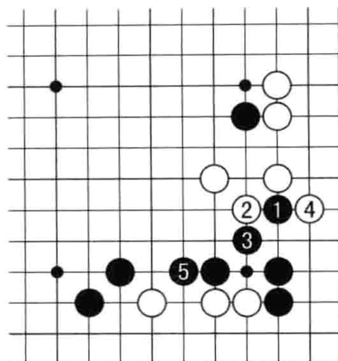


图6-83

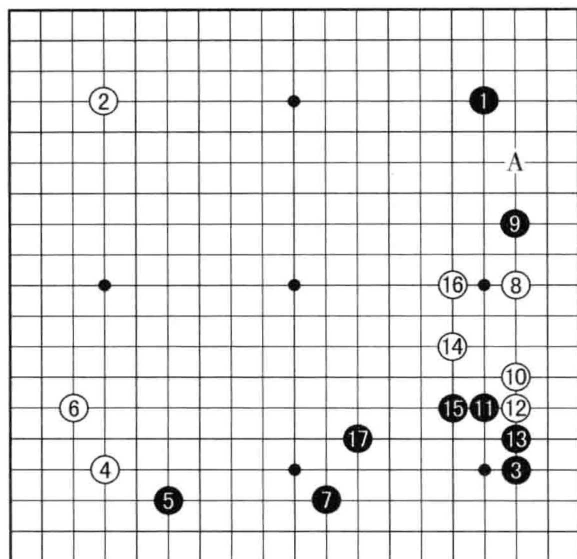


图6-84

图6-85　黑❶飞时白②向角里飞入，黑❸压，白④再向角里长，黑❺扳，白⑥顶，黑❼虎补断头，白⑧飞起，也是一法。

十、小林流布局

在20世纪80年代，日本的小林光一创造了一种新的布局，并且非常流行，至今在高手对局中还屡见不鲜，被人们称为“小林流”。

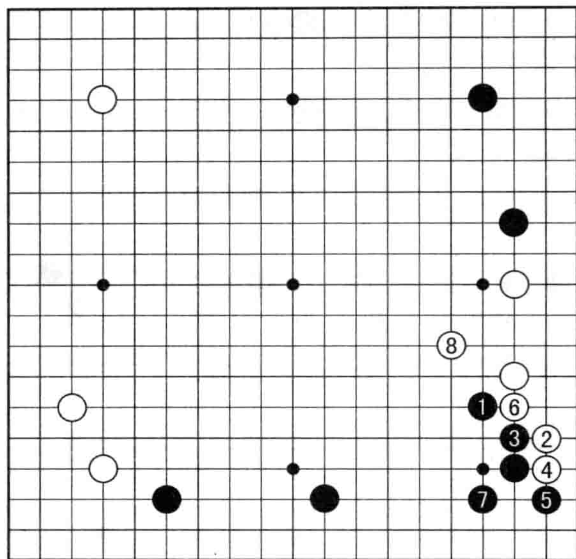


图6-85

这种布局经过高手们长期的研究和实践，形成了一套定式化的下法，其发展以白棋挂角的方式决定行棋过程。

图6-86　“小林流”布局的原型是黑❼不在角上做交换，而是直接下在9位，现在依然是这个型。

白⑩二间低挂是经过研究后的最好挂法，如小飞挂，则可能成为图6-87。

图6-87　白①低挂，黑❷一间低夹，以下至白⑪，黑先手抢到上面12位守角，黑❹一子又和左边一子▲黑棋形成好形，白棋不能满意这个结果。

图6-88　白②靠也是常见下法，但至黑⓭拆和上图

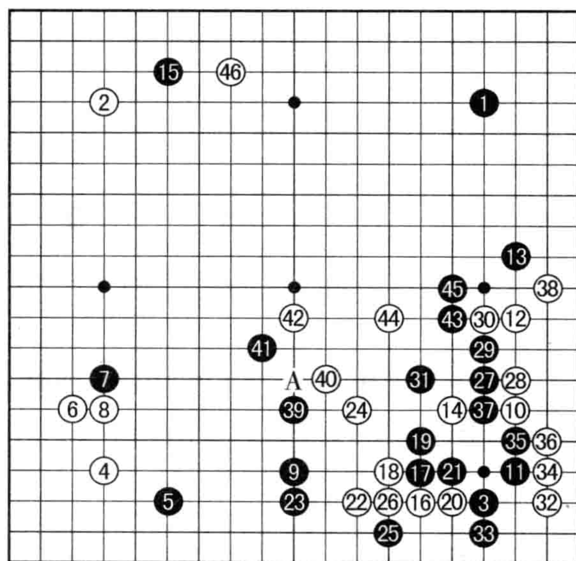
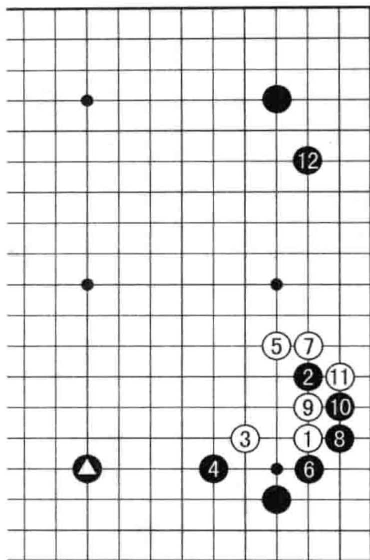
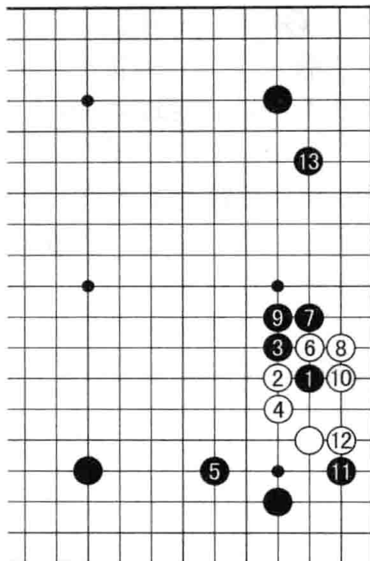


图6-86


图6-87


图6-88

大同小异，白仍不爽。

图6-89　白②先飞压，虽也是定式的下法，但有些过分，黑❸冲，黑❺断是必然下法，白⑥打，黑❼长后白⑧虎，黑❾扳起，对应至黑⓭，白还没有眼位，而由于有黑△一子，白又不可能在A位跳下，加上黑⓭和上面角上一子黑棋配合极好，实利很大。

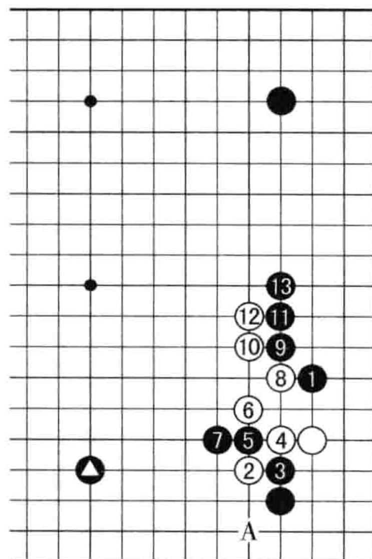


图6-89

综上所述，白对黑小飞挂明显不利，所以白大飞挂。

黑⓫小尖，白⑫拆二，黑⓭拆逼，白⑭跳起，黑⓯到上面挂角，白⑯也可在上面应，现在马上到下面打入，有点过分，黑⓱靠出是必然反击。黑㉓扎钉是不让白棋生根，白㉔飞出，正确，黑㉗试白应手，白如接上，则如下图。

图6-90　黑❶点，白②接，黑❸飞下，好形，白④夹，黑❺退，白⑥扳时黑❼虎，和角上连成一片。白⑧跳两块棋取得联系

不可省，黑❾断后白棋为难。

至黑㊴，右边白得到相当实地，但下边白棋在被攻击之中。黑㊴应在A位大跳，更为积极。

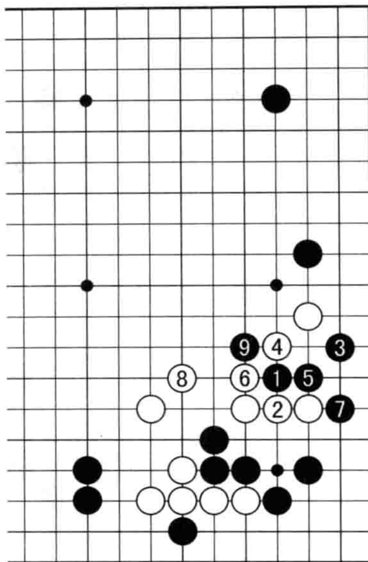


图6-90

图6-91　黑❶大跳，白②只有跳出，黑❸扳，截断白棋联络，白④尖，黑❺飞攻，这样黑棋速度更快。

以下对应至白㊹，双方均可，黑㊺不能让白棋扳出，这样白取得先手到上面夹击黑⓯一子。布局结果，应是双方均不吃亏！

以上介绍了一些常用布局。另外，还有一些布局，如：黑连下两个三三，黑棋第一手下在天元，黑棋第一手在高目落子，或在目外下棋，等等，但因为不能很容易地掌握全局形势，所以采用者不多，因此不能形成一个完整的体系，但作为一种个人趣向，也是一种很有趣的布局，这正反映出围棋布局原理尚待发掘。

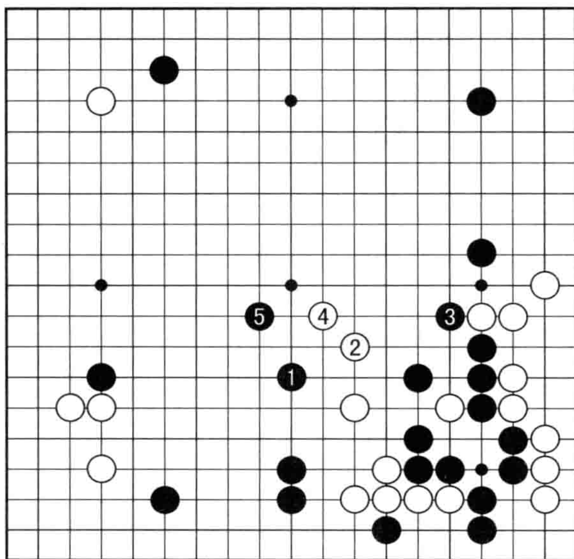


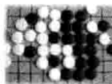
图6-91

宋、元时期,出现了三部重要的围棋专著,在围棋发展史上占有特殊地位,而且影响很远,直至今天仍有相当价值。

《棋经十三篇》是宋仁宗皇佑年间的作品,它的作者有人认为是张拟,也有人认为是张靖,尚未有定论。

此书系统地论述了围棋理论,涉及了围棋战略战术,其中充满了辩证法的观点,如“棋有不走之走,不下之下”“有先而后,有后而先”“有始少而终多者,有始近而终远者”等,都是至今不废的高论。

在书中还对棋手的品质作风做了评语。如“胜不言,败不语”“安而不泰,存而不骄”等,至今仍为棋手所秉承。



《棋经十三篇》运用朴素的唯物主义观点,总结了前代围棋的宝贵经验,全面继承了我国古代的围棋理论。



《忘忧清乐集》保存了《棋经十三篇》《棋诀》等重要著作。书中保存了一些古谱,还有一些边角着法和棋势,这可看成是定式的雏形。



《玄玄棋经》内容极其丰富,收入不少文字专著,还有不少边角定式。有让子棋谱,术语图解,在四、五、六三卷中共收有三百七十八个棋势图,至今有不少新解出版,在日本为学棋者必学的教材。





第七章

中盘基本技术

一局棋布局完成之后就进入对局的第二阶段——激烈的中盘战斗，在布局中占了优势的一方只是有了一个好的开端，但在中盘时全力保持这个优势，是件很不容易的事。而另一方在布局中稍微落后，当然要费尽心机在中盘战斗中争取主动，挽回在布局时的损失，于是双方就要相互进行侵扰，战斗甚至白刃相见，或攻守牵制，或围空破空，或包围突围，或关系到双方势力的消失，更有甚者，围绕着一条大龙的死活来决定胜负。有不少棋就是中盘决定胜负的。

中盘是一局棋中最激烈、最紧张的阶段，也是在变化复杂的环境中比较力量的时候。

在布局中有“先占角，再占边，最后向中间发展”的规律可循。而且在角上都几乎有定式可以选择。而中盘战斗就有区别了，大部分在边上或中腹展开。大致可归纳为：布局多在边角处着子，是平面的，而中盘则是角、边、中腹三者交相展开进行，战斗是立体的。布局以边角为目标，而中盘则以在中腹发展势力为主。

虽说中盘变化复杂，千变万化，在围棋著作中以中盘战斗为最多，但也还是有一些基本法则可循的。如前面介绍过的各种手筋，紧气方法，大场与急场，大小型死活……在中盘时都可应用。

以下介绍几条中盘要点。

第一节　分断与连接

有棋谚曰：“棋须连，不可裂。”这里不只是指一子和一子紧紧相连，也不是简单地分断对方一个棋子。连接和分断是中盘战斗中最常用的手段。

围棋是一个辩证的东西，棋子能连在一起好像是为了防御，但有时却是积

蓄力量以便更好地进攻对方；而分断对方的棋，本身就是一种进攻的手段，但有时反而是为了使对方不能分散精力去进攻自己，故而又是一种防守。

简单地说：连接，就是把两块孤立的棋子利用手筋连成一块棋。既保全自己的棋不被分割开，避免受到攻击，同时也加强了自己与对方的拼杀力量。

还要注意一点就是在两块以上的棋，如果各自都是活棋，就没有必要花子力去连接，那将浪费棋力，往往成为单官或愚形。这也有棋谚："两活勿连。"

连接的方法有很多种手筋，如粘、虎、尖、长、飞、立等。

图7-1　黑❶在一线使角上没法做活的棋连接到右方，如被白在1位立，黑角即被吃。

图7-2　黑❶拆二就是一种连接，白②碰，想分断黑棋，经过交换，白棋不行，而且两子紧贴黑棋，明显不利。黑❸在A位扳也是一法，所以一子拆二虽分开了，但实际上要看成是连接的棋。

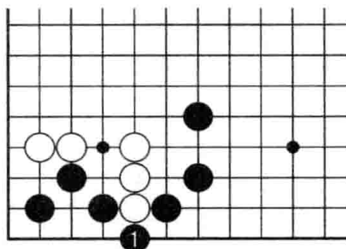


图 7-1

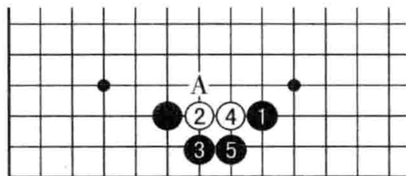


图 7-2

分断是一种非常激烈的挑战手段。只要有棋被分断以后，必然会引起双方的白刃战，所以在分断对方棋时不能不慎重，但当对方有了可被分断的可能时，不去断开又将失去战机。所以有"无断不成棋"之说，又有"棋逢断出生"及"能断则断"之说。

图7-3　白①挂，黑❷大飞应，白③托角，黑❹扳，白⑤纽断，这种下法在中盘战中常见，叫作"扭十字"，而黑❻长是对付它的最常见的下法，叫"扭十字向一边长"。

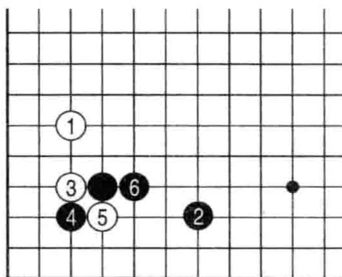


图 7-3

图7-4　白①打入，黑❷慌忙下托，恶手，应在A位应，分断白①和左边一子◎白棋的联络，白③扳时黑❹退，太弱，白⑤接后黑❻夹，又是坏手，不

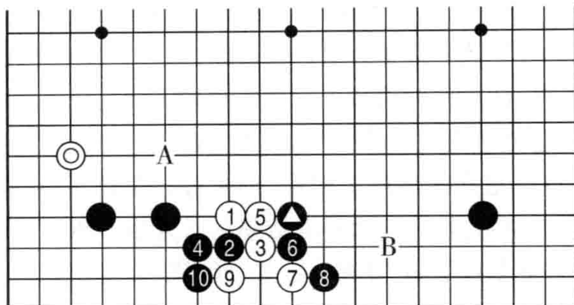


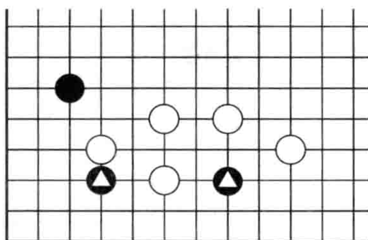
图 7-4

如在B位飞，白⑦、⑨两边扳后黑被分割开来，棋形大坏。

连接有多种方法，要利用自己棋形保护断点。

图7-5 黑▲两子被分在两处，而且没活净，只有连通之后才可以做活。

图7-6 黑❶托，白②扳下，企图阻止黑棋渡过，黑❸挖，好手！白④打时黑❺反打，白⑥提，黑❼退，黑已得到渡过。如黑❸直接于5位断，白即3位接，黑很为难。


图 7-5

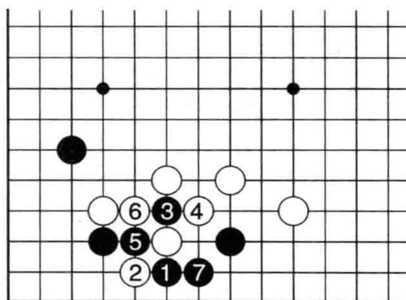

图 7-6

图7-7 黑棋被分在左右两处，如能连成一片，下边同时也会得到实利。

图7-8 黑❶对▲两子黑棋均为小飞，这是连通两块棋常用手段，白②扳，黑❸跳，黑两块已连成一片。白②如改为A位顶，黑应B位退就连通了。

图7-9 黑棋要阻止角上三子白棋和右边◎一子的联络，黑如A位退，白B长，黑如C位扳下，白D位断，黑不行。

图7-10 黑❶扳下，强手！白②打，黑❸反打，白④提时黑❺接上，白角被吃。以后白如A位扳出，黑即B位打，白粘后于C位打，白无法逸出，被吃。

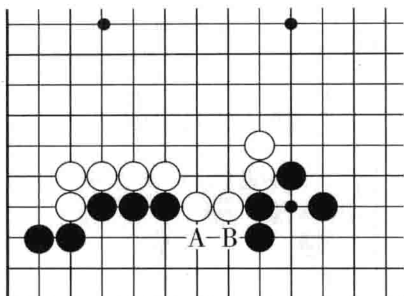


图 7-7

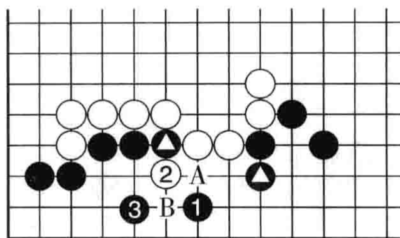


图 7-8

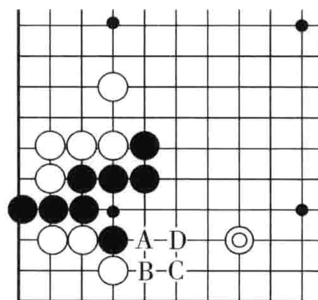


图 7-9

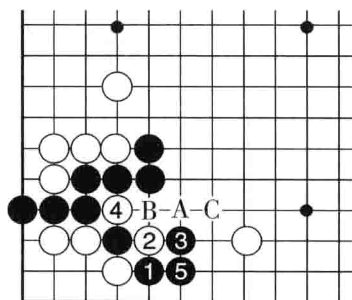


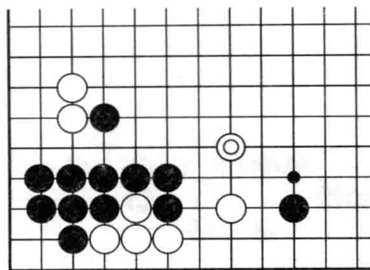
图 7-10

图7-11　白棋在◎位跳出，但有相当的缺陷，黑在此时要抓住时机给予白棋致命一击。

图7-12　黑❶挖，正中白棋要害，白②打时黑❸夹，白右边三子已被断下，同时右边黑▲一子也联结到了左边。当然获利很大！

棋子在被对方分断之后，首先不要慌乱，要处理好价值大的一边，"扭十字向一边长"就是这个道理。要准确判断，两边都能安排好固然不错，但对方既然要断，恐怕不会让被断一方将两边都处理好，这就失去断的意义了。所以对较弱一方是救是弃要做出选择，即使弃也要充分利用，进行转换，以求得到一定的补偿才行。

总而言之，"断"和"连"是中盘中重要的手法之一，在什么情况下断，在什么情况下连，这要酌情而定。


图 7-11

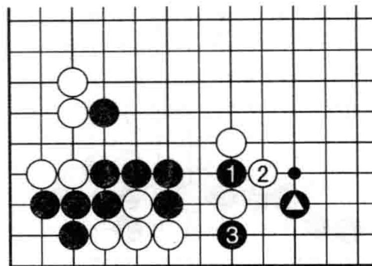


图 7-12

第二节　棋形的要点

棋形是双方棋子在相互接触周旋中构成的具体形状，也是指具体棋形的要点或整顿己方棋形的要点。

一块棋的形状好坏直接关系到这块棋力量的发挥，能影响到一盘棋的胜负。

所谓“好形”一般是指：坚实、灵活、顺畅；反之，凝聚、呆板、薄弱、有缺陷，出头不畅的棋形叫作“坏形”或“恶形”。

总之，效率高的棋形就是好形，效率低的棋形就是坏形。

能向外扩张势力而发挥能量的棋形就是效率高的；反之，不能向外扩张势力，不能发挥能量的棋形就是低效率。

“愚形”是效率最低的棋形，而典型“愚形”叫作“空三角”，所谓“松气三角是愚形”，“松气三角”又叫“空三角”。

图7-13　白①点，黑❷不得不接上，这样就和黑▲两子形成了所谓的“空三角”。这样的棋形很不充分。

再看图7-14，黑棋要处理▲三子，在1位跳是形，所谓“三子跳中间”。

如黑按图7-15在1位曲，则是典型的“空三角”，被白在2位扳后，黑棋苦。又如黑在A位曲，白即B位飞下占住要点，黑也不行。

图7-16　白棋只有中间有一只眼位，白①在二路虎下，这样A、B两处必得一处，可成为另一只眼，活棋，白①就是好形。

图7-17　这是星定式的一形，白棋点角后在◎位补活，黑棋A位有断头必须

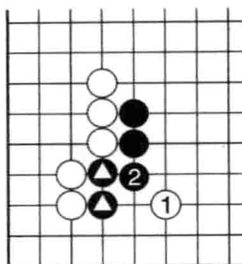


图 7-13

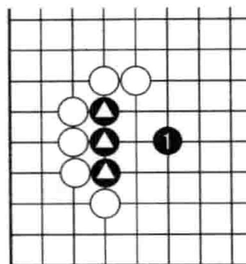


图 7-14

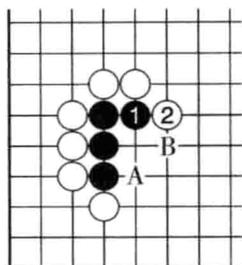


图 7-15

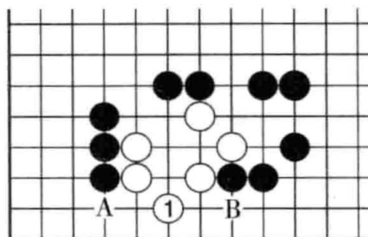


图 7-16

补一手，但如在A位接就太笨拙了，黑❶飞出，轻灵！

有的棋形是在双方接触中产生出来的。

在己方棋子和对方棋子并排接下两手时，就应扳住使对方难受，这个“扳”就是好形。

图7-18　黑❶扳，这叫做“二子头上闭眼扳”，如是白先也应在A位扳，白②扳后黑❸再扳，是所谓“软头必扳”，白④长，黑❺点方，白形不佳，黑棋处于进攻状态。

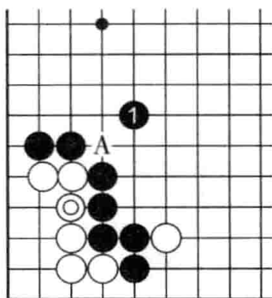


图 7-17

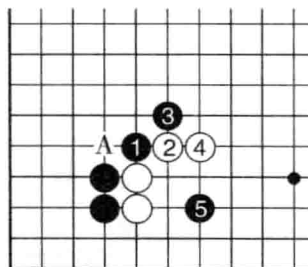


图 7-18

图7-19　白棋是一个四方形，所以黑❶点的地方叫做“点方”，是针对A位断点的一手棋，正中白方要害。有棋谚：“逢方必点”，还有“逢方不点三方罪”之说，可见点方的攻击性，是破坏对方棋形的要点，反之，对形成“方形”的一方也是要点。

图7-20　这是一个实战谱，白①压，黑❷扳二子头，白③扳，黑❹又是在软头上扳，白⑤长时黑❻跳起“点方”，既逃出了黑▲一子，又窥视白棋A位断头，还在准备攻击◎一子。可谓“一石二鸟”。由此例可看出“二子头上扳”和“逢方必点”是相辅相成的，两者结合使用对破坏对方棋形有相当威力。

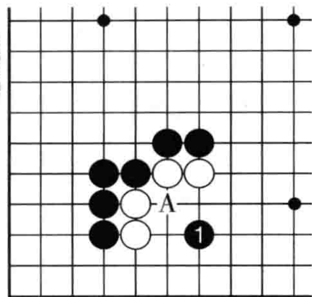


图 7-19

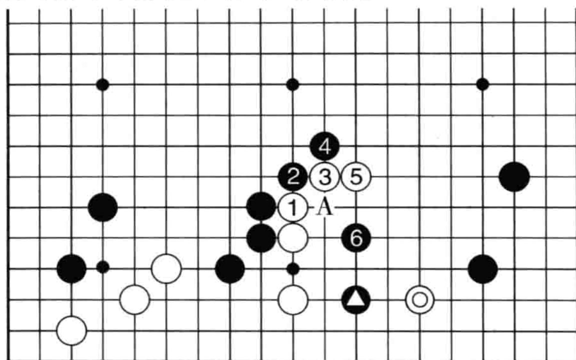


图 7-20

和“点方”有同样效果的还有“三子点正中”。

图7-21　黑❶点，正中白棋要害，以后A、B两处白将被断一处。白如C位顶，则黑D、白B、黑E、白A，白棋棋形愚笨，效率极低，不能成立。

当对方棋形出现缺陷时就要马上抓住进行攻击。

图7-22　白下面两子◎是双数，上面一子▢是单数，黑❶靠在单数上，所以这叫“单双形必定敲单”，又叫作“逢单必靠”。黑❶靠后A、B两处必得一处，白两子◎将被吃，黑三子逸出。

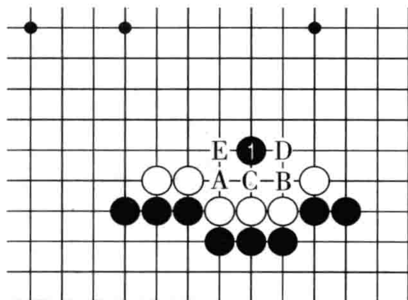


图 7-21

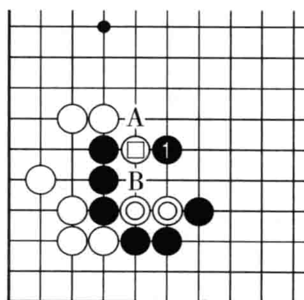


图 7-22

图7-23　这是双飞燕定式的一型，黑❶靠单是使白棋棋形受到破坏的一手妙棋，如在A位曲被白在1位并，黑棋就再无攻击手段了。

图7-24　黑❶靠单后白②只有长出，黑❸冲吃白三子，中间数子黑棋连出。

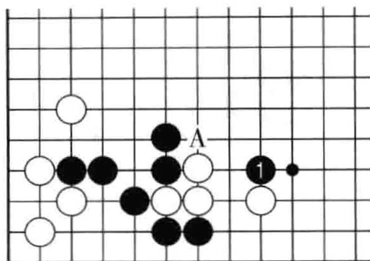


图 7-23

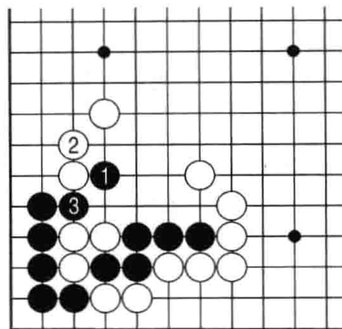


图 7-24

图7-25　白②如接上，则黑❸扳下，对应至黑❼，白被全歼。

通过上面几例可以看出"逢单必靠"在破坏对方棋形时的威力。

棋形要求轻灵为佳，不可笨重。

图7-26　黑❶断时白②跳出，好手，所谓"虎口切断常虚跳"是棋形。黑❸打，白④双打，黑❺只有提，白⑥再打，将黑棋包在里面，白外势雄厚。白②如3位长，则黑6位长，以后白如在5位打，则成了"空三角"棋形，太坏！

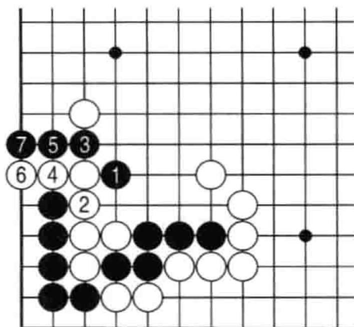


图 7-25

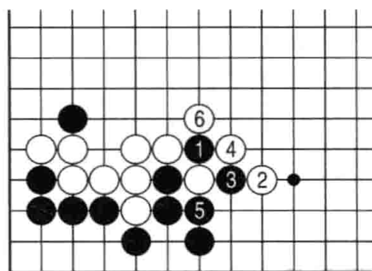


图 7-26

图7-27　白②跳，黑❸长时白④先打一手，再于6位跳起，棋形完整，白⑥也可以为防黑A位靠单而在此处并。

图7-28　白①本应在A位补一手，因为白角未活净。现在于1位断，无理，黑

❷跳，好棋形，白③长，黑❹虎，白棋还要A位补活，白中间两子将被攻击。白③如改为4位长，黑可3位打，白B位长，黑C位虎，黑❷一子正在要害。

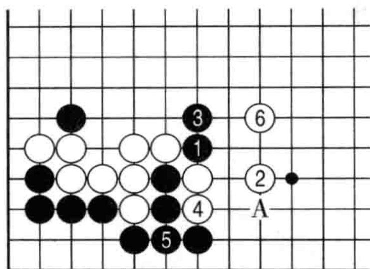


图 7–27

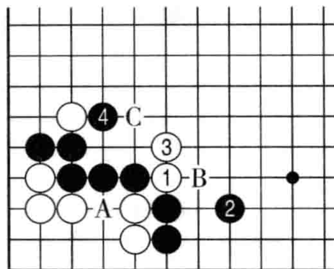


图 7–28

图7–29　白①断时黑❷到上面补，白③就到右边扳下，黑❹爬二路，显然不行。为了取得好的棋形，有时有必要弃子才能达到目的。

图7–30　白◎三子像一级台阶，所以称为“台象”。白棋要求能安定下来，也就是要“生根”。白①托是拆二时生根常用手法，但在此形中不太理想，黑A位接后白B位缺陷很麻烦。另外，白如A位靠，黑即于2位扳，白C位退，黑❶位接上，白棋形仍不好！

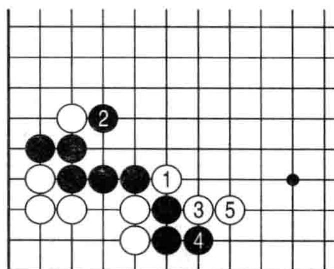


图 7–29

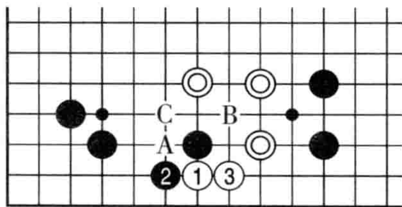


图 7–30

图7–31　白①点是弃子下法，黑❷挡，白③多弃一子，好！至黑⓬，白先手得到好形，其中，千万别忘了白⑦先打再9位紧气。

图7–32　白①对黑▲一子镇，和白◎一子如同象棋中的“象”飞出，叫做象步，而黑❷一子正好是在穿象眼。白③一子飞应是好形，如A位压（又叫行），黑B位长，白◎一子受伤，又如在B位压，则黑A位长，白①一子受伤。所以有“穿象眼，忌两行” 之说。

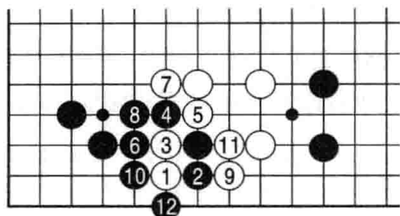


图 7-31

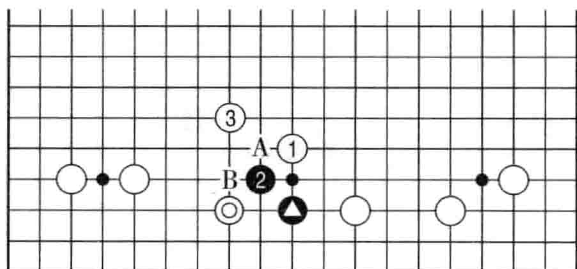


图 7-32

图7-33　这是小目二间低挂定式，白①象步飞出，白③冲正是所谓“两行”之一，黑❹挡后白⑤不得不断，黑❻长，白⑦长，以下是双方必然的对应，至黑⓰拆，白角很小，而黑两边都有相当收获，外势雄厚，白外面两子成了孤棋，白不利。

图7-34　白③在另外一边冲，黑❹长出，白⑤不得不再长一手，黑❻长出，白①一子几乎已无任何作用了。白⑦靠下后至黑❿，黑角已轻松成活，这样黑两边均有收获，白虽长出，但几乎没有得到几目棋，也无外势，这样棋形很不满意。

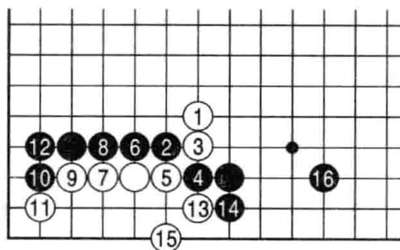


图 7-33

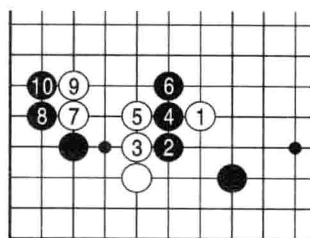


图 7-34

图7-35　黑❷穿象眼时白③避其锋芒向左边飞，以柔克刚，黑❹长，白⑤长，黑❻跳出后白⑦压过，取得联络。这是定式。

在布局中向中腹发展往往是高出一头的一方有利，它是形势消长的要点，

谁要争到谁就有利，在相互竞争中都不可放过。

图7-36　图中的黑❶就是双方必争要点，所谓“天王山”。如白棋在此飞出不仅压缩了左边黑棋，又和右边◎一子白棋相呼应，双方消长一目了然。

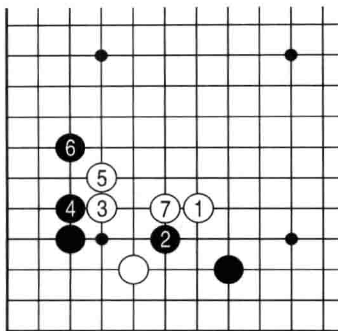


图 7-35

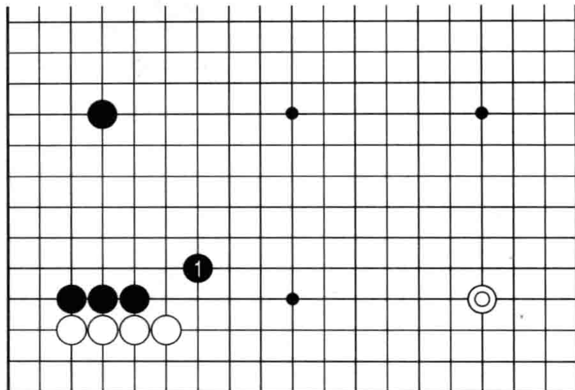


图 7-36

在攻击对方打入自己阵中的子时也有几个原则，如“实尖虚镇”。

图7-37　白①打入，由于左边是黑无忧角，也就是比较坚实，所以黑❷用尖，虽步调较小，但既可阻止白C位渡过，又可限制它逃出，所以是紧凑的下法，保证能有效地攻击白一子。

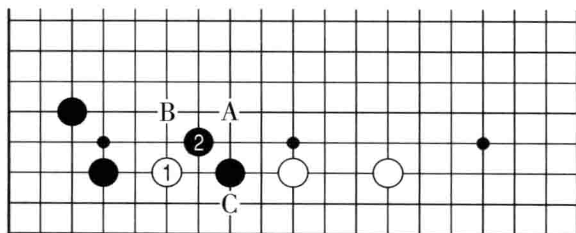


图 7-37

图7-38　白①打入时黑❷用镇来攻击，白③尖出反击，黑反而要逃出▲一子，经过交换至白⑨跳出，右边四子黑棋反而成了白棋攻击的目标。

图7-39　白①打入时由于周围虽是自己的势力范围，但比较宽松，所以采取了“镇”，白③穿象眼逃出，黑❹飞宽攻白二子，黑可乘机获得相当利益。

图7-40　当白①打入时，黑❷用小尖，白棋如看到逃出不利，可到角上黑❸碰，以求腾挪，对应至白⑬曲，白棋已活。所以黑在B位镇更好。

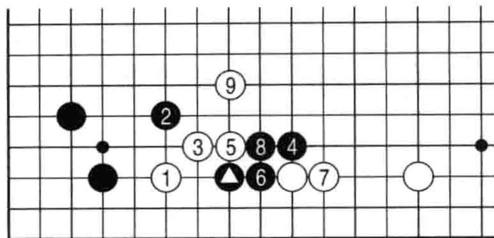


图 7-38

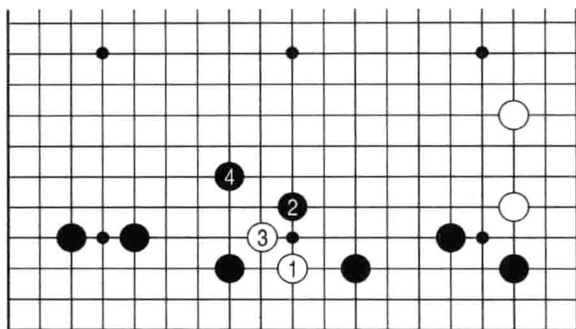


图 7-39

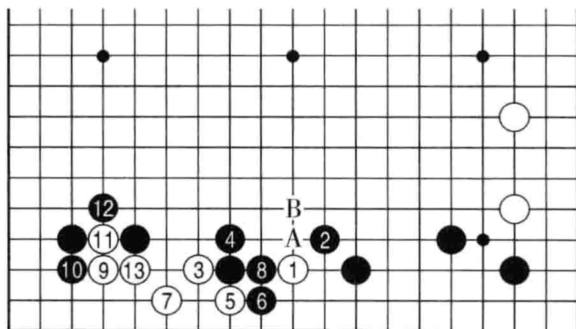


图 7-40

这种“实尖虚镇”的下法，主要是用在中盘局部战斗中的攻守。尖是重视局部利益，镇则是配合全盘形势。

对于棋形还有很多，如“压强不压弱”“莫压四路，休爬二路”“高低配合得空多” 等等，在前面布局和定式中分别有介绍，在此不多讲了。

总之，一个初学围棋者，要尽量掌握棋形的好坏和运用时机，才能提高自己的棋力。只有在对局中下出好的棋形来，才能说明围棋水平达到了相当水平。

第三节 次序的先后

在同一个地方着子的先后与迟早，叫作“次序”。在一块棋中往往由于次序不同，可能导致完全相反的结果，所以在对局过程中“次序”是一个重要环节。

其实在整个对局中都贯穿着“次序”，从定式中的先后可以体现这一点，但在中盘不易掌握。

图7-41 白◎一子飞出，黑棋应怎样攻击这两子白棋？

图7-42 黑❶先在下面平是次序错误，白②退后黑再3位曲，白④跳出，黑❺挺出后白⑥并，这样不仅是让对方轻易逃出，而且右边数子的效率受到了影

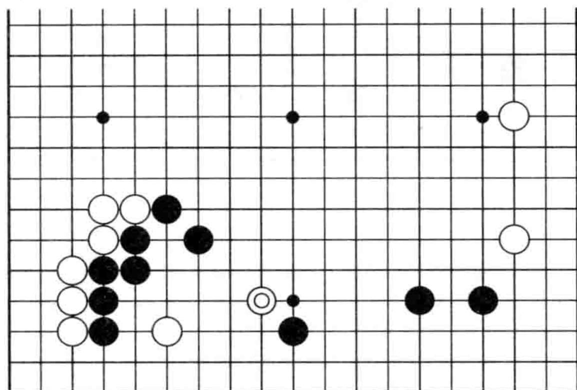


图 7-41

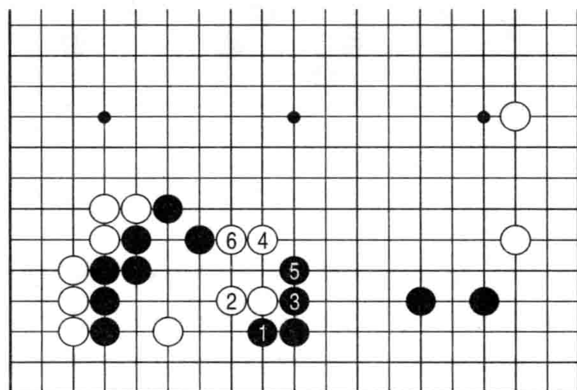


图 7-42

响，甚至还有眼位不太安全。

图7-43　黑❶先在右边长，等白②长时再3位曲，这就是正确次序，以下黑❺长，黑❼飞后再9位压，然后顺势到右边飞出，远远攻击左边数子白棋，并瞄着A位打入，次序很有条理。

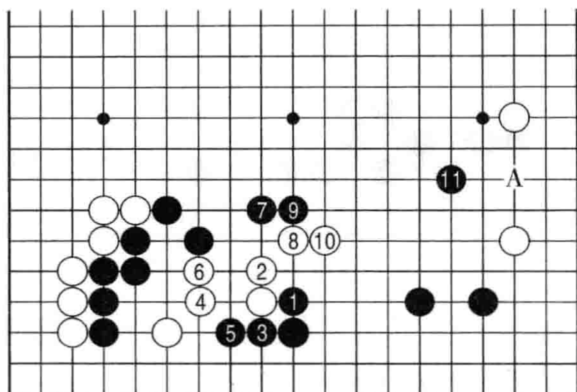


图 7-43

图7-44　黑▲压住打入黑阵中的白棋◎一子，白棋只要懂得次序的运用，可以得到相当利益。

图7-45　白①扳出，过分急躁，黑❷断，白③打，黑❹长。以后A、B两处白棋不能兼顾，几乎无所得。

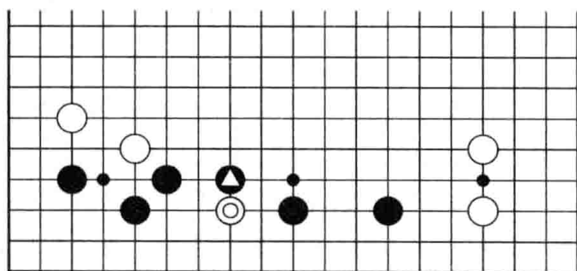


图 7-44

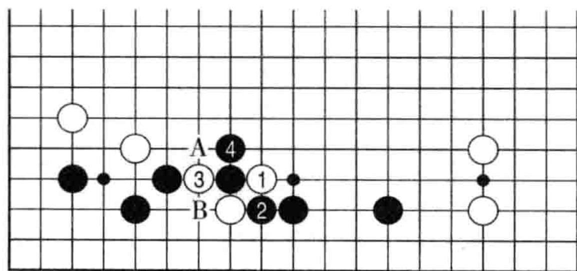


图 7-45

图7–46　白①先到左边跨下一手，等黑❷挡后再3位扳出是绝妙次序，接着白⑤打后白⑦虎，好手！以下白⑨是双打，黑❿、白⑪各提一子，黑角被吃，白好！其中黑❽如改为9位接，白即9位出头！

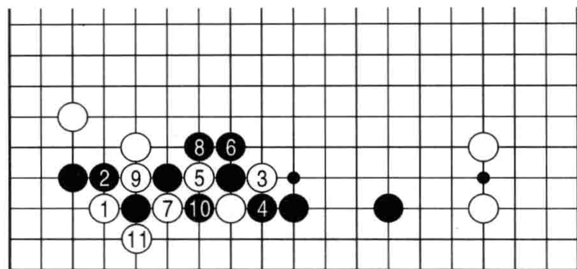


图 7–46

中盘中次序是千变万化，不可能介绍全面，上面仅举几例来说明一下次序的重要，希望初学者在学习高手棋谱时仔细领会。

第四节　孤子和根据地

一块棋必须建立自己的根据地，也就是凡是活棋、眼位丰富的棋、比较坚实的棋都是有根据地的，通常称为有“根”的棋。

有根的棋无后顾之忧，如同自己的脚跟站稳了后，就可以向四方发展，攻击起对方来才有力量。但在对局中为了抢占实地和追求布局速度等原因，常常有在敌人势力范围影响之下或被对方分断的一些薄弱的棋子，成了无根之棋，就是所谓“孤棋”。对于孤棋的最佳处理方法是尽快地建立这块棋的根据地——根。

综上所述，就是要注意进入对方阵地时，千万不可见到对方空大就轻易打入而成了孤子，受到对方攻击导致全局被动，最后很容易败局收场。

所以有时只能浅侵，有时可以分投，所谓“入界宜缓”。

分投，是在对方形势范围中央一带下子，一般两边均留有开拆的余地。也就是说要求两边都有活动余地的情况，所谓“分投两边要有情”。

图7–47中白①的分投是典型的“两边有情”。因为甲、乙两处均有拆二余地。这样白①就不至于成为孤棋。

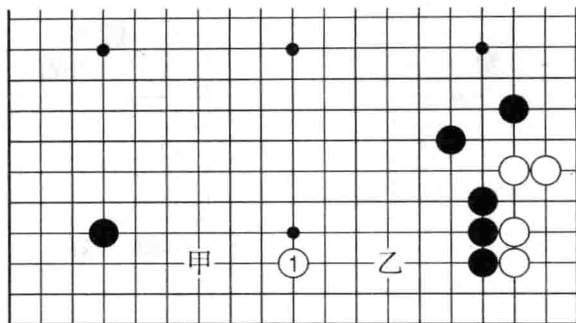


图 7–47

图7–48　白①可算是打入了，黑如在A位尖，白可B位托，经过黑C、白D、黑E、白F即可得到安定。黑如在B位"扎钉"，白可在G位向角里飞，也得到根据地。所以仍是两边有情。

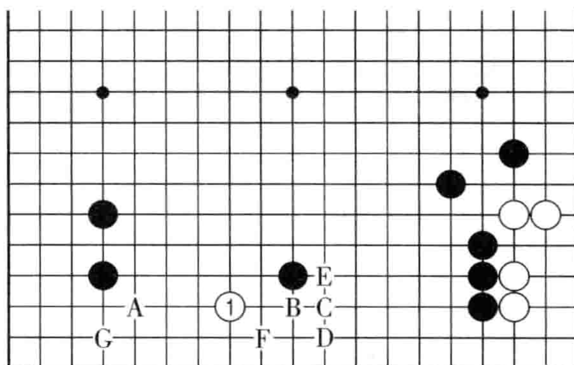


图 7–48

图7–49　在左边白棋尚未完全成空的时候，黑棋打入当务之急，但决不能成为孤棋而让白棋攻击，这就要考虑到"两边有情"。

图7–50　黑❶正是"两边有情"的好点，白②必须要防黑A位飞入，不然黑可得到安定，而且白根据地也受到影响。黑❸不急于B位长出，是先安排出路，再按白棋的下法做出选择。由于有黑▲一子，所以黑❶、❸两字不怕白棋攻击，不能算是孤棋。

为了不让打入的棋成为孤棋，最好的下法就是选择"两边有情"的地方落子。

图7–51　这是典型"两边有情"的定式，以后的下法：黑❶逼过来时，一般白在A位跳起补一手，如不补，则黑在B位就有打入的好点，其变化较多，为了说明打入的子要考虑到不成为孤棋，所以多讲一些。

图7–52　黑❶打入，是抓住了白棋的缺陷，但也是因为它左右逢源才敢下的，白②压是简明的下法，黑❸长，白④再压，黑❺下扳渡过，白棋下面被掏空，还要防黑A位扳出，数子白棋成了无根的浮棋，将被黑棋攻击。

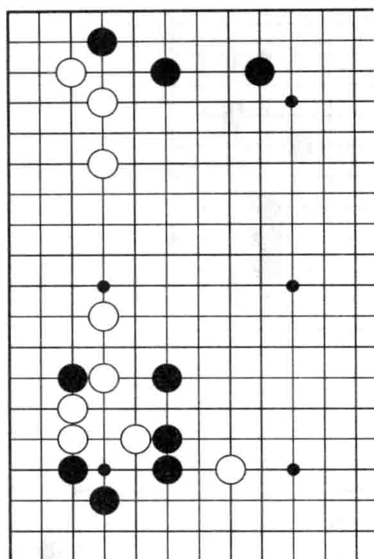


图 7-49

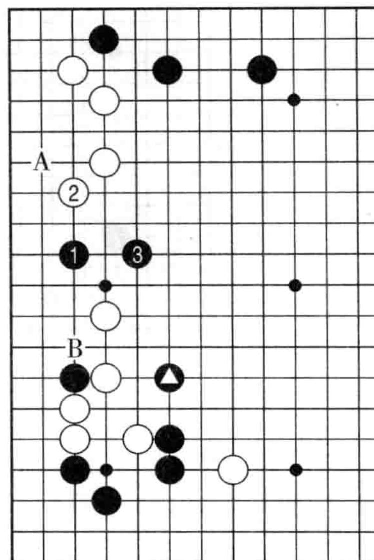


图 7-50

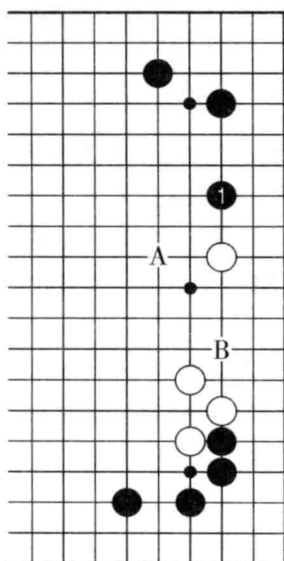


图 7-51

图 7-52

图7-53　黑❶点入，白②小尖阻渡是强手，也是白棋应该的下法。黑❸在二线飞是偏于取实地的下法，白④先向下刺一手是为防止以后黑在A位冲，白B、黑C位断的下法，白⑥封住，黑❼跨是留有余味，以下对应至白⑭封住黑❼一子，是双方最佳对应，黑棋先手掏去白空，可以满意，而白棋在中腹得到雄厚外势也可以满足了。

图7-54　白②尖时黑❸飞出，是重视外势的下法，白④平，黑❺顶，白⑥扳，黑❼冲，白⑧只有渡过，以下至黑⓭，因为黑角已很坚实再没有侵入的可能了，所以白⑭曲一手可便宜两目棋，白⑯尖，黑如A位虎补是后手，而白⑯有时为抢先手也有脱先的。

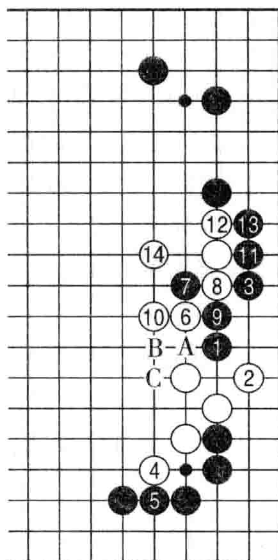


图 7-53

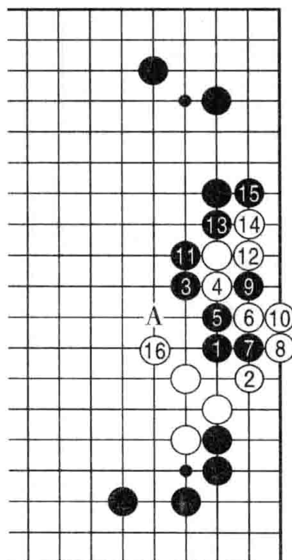


图 7-54

以上介绍了对打入孤棋的处理的几种类型，关键是初学者要注意三个原则。(1)尽量就地做活，千万不要在没算清时向外乱跑一气。(2)实在做不活时一定要算好逃跑的方向，尽量避免对方追击。(3)既做不活，又不好逃出的干脆弃之，留下余味，伺机利用。

第五节　弃子和转换

弃子和转换是围棋的高级战术之一。弃子就是为了全局的胜利，为了一个战斗中战略的需要，有目的地以主动放弃一至数子为代价，从而取得全局的优势，或者局部获得比弃去棋子更大的利益。而转换则是舍弃一处而取得另一处，转换可大可小，小则一子，大到数子甚至整块棋转换。

弃子和转换没有大小的区别，如弃子而不得到相当的利益那就是“送子”了！而转换是灵活机动的战略战术，也应属于弃子的一种。

弃子不是随便把“手筋”弃掉。

图7-55　白①在双打，黑棋面临A或B位长的选择，黑如B位长出，白即A位提黑▲一子，所有白棋得以连通，而黑■一子成了孤棋，很难处理。所以黑应在A位长出和黑■一子连成一片，这样白上下不能兼顾，黑▲等三子也相应安全了。由此可见黑▲一子的重要性，这样有价值的棋子，被称为“棋筋”。

“棋筋”子数不多，有时仅一两子，但对全局起着举足轻重的作用，一般是绝不能轻易放弃的。

在弃子时也有相当的技巧。尤其在局部，有时为了取得更大的利益，而多弃几子。

图7-56　这是高目定式的一型，黑❶打，白◎一子是不可能逃出去的，但就这样被黑棋吃去很不甘心，总要利用一下才好。

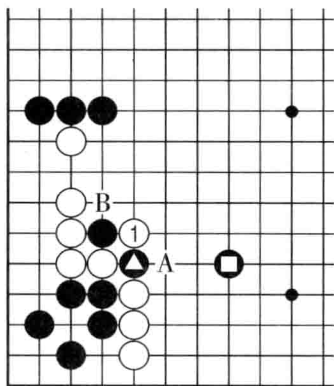


图 7-55

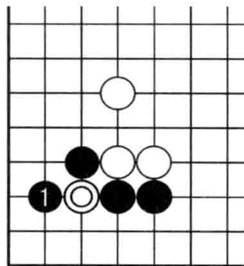


图 7-56

图7–57　黑❶打时，白②马上反打，似乎也利用了白◎一子，但黑❸提后，白④如5位长，黑即A位跳，白棋不充分。

图7–58　黑❶打时白②长，是多弃一子的下法，黑❸只有贴长，白④先在上面打一手再于右边扳，这是次序，不可颠倒。白⑧打后取得了先手，到10位虎，结果外势整齐，和角里黑的实例形成两分。这就是白②长出多弃一子得到的好处，所以有“棋长一子方可弃”之说，但这一般是针对三、四线上向边行棋时常用的弃子方法。

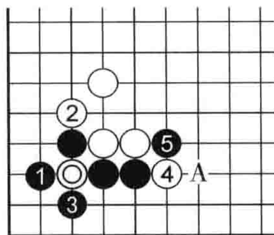


图 7–57

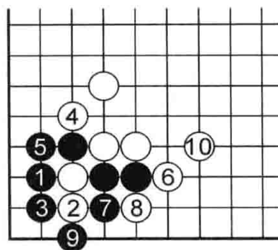


图 7–58

图7–59　白有◎一子，如只简单地在A位连回，黑B位渡过，几乎是一无所获。

图7–60　白①立下，黑❷断是当然的一手棋，白③断也是常用手筋，黑❹打，白⑤、⑦，黑❽接上后双方紧气，黑⓮后白少气被吃。

图7–61　白①断是弃子，黑如5位打，则白2位立。黑❷打时白③再弃一子，黑❹打时白⑤挡下，由于有白①、③两子，黑A位不能入子，这样黑右边四子被吃。黑❹如改为5位打，则白即于4位打，黑损失更大！

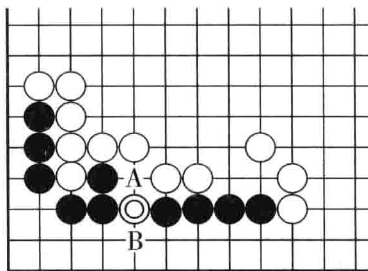


图 7–59

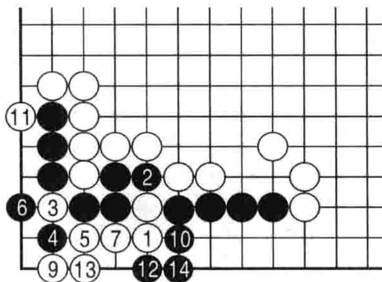


图 7–60

❽=③

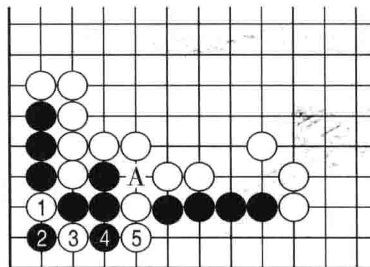


图 7–61

第六节　厚势的攻防

围棋的目的是围地域，在对局中不外是外势和实利之争。实利当然是得到相当的实空，而取外势最后要能转化为实利才有价值。外势越厚越坚实越好，但有了厚势而不能变成地域是毫无意义的。

厚势有着很强的排斥性，不管是对方或己方的棋子，都不宜靠近厚势。因为对方棋子靠近了厚势就意味着将受到猛烈的攻击；对己方来说，靠近了厚势就意味着棋形重复，效率不高，子力浪费。

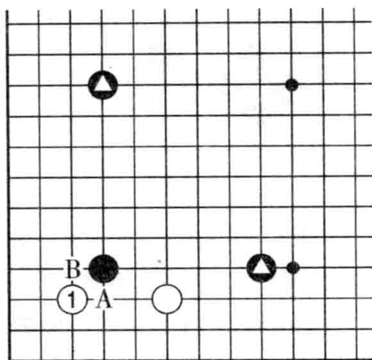


图 7-62

图7-62　白①点入三三，黑棋一般要在A、B两处选一处，这就要考虑挡后将在哪一边形成厚势，和外面两处黑棋较好地配合才是最合理的。

图7-63　白①点三三，黑❷在右边挡，双方对应至黑❿后黑棋外势的范围应在右边，黑▲一子离黑势太近，不能发挥其效率，而且白还有A位扳出的余味，而上面■一子黑棋几乎和黑外势无关，白⑨正对这一子，可见黑棋不能满意。

图7-64　黑❷在上面挡是正确的，这叫作“须从宽处拦”，这是筑厚势时的常识性下法。黑●一子恰到好处，在上面配合下面形成的厚势有望成为大空。双方对应步骤如图7-64所示。

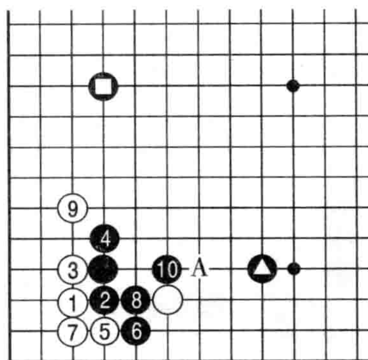


图 7-63

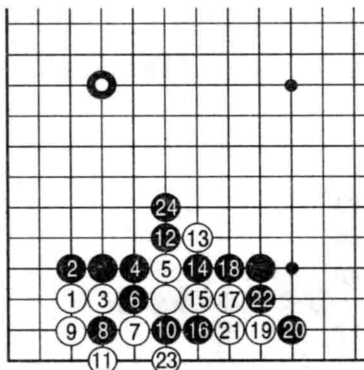


图 7-64

图7-65 白①到黑棋中间分投，这时黑就应考虑到右边的厚势对白①一子施加压力。而图中黑❷从右边开拆，白③正好拆二，黑❹大飞后白⑤飞入角，黑❻尖是常见对应，这样白棋得到了安定，而右边厚势仅仅是拆三，没有发挥厚势的力量取得实利也不大，是黑棋失败的下法。

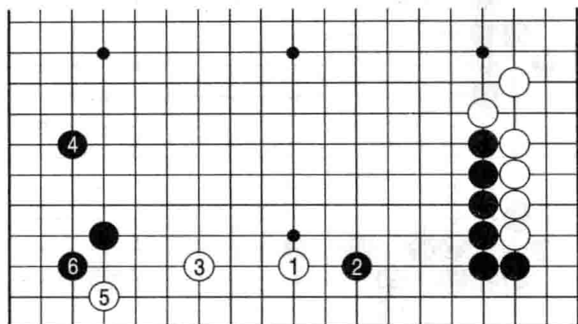


图 7-65

图7-66 黑❶应从左边逼，把白棋逼向自己厚势的下面。

这种下法对攻击一方来说应该是“逼敌迫坚垒”，而拆边却要“须从宽处拦”。

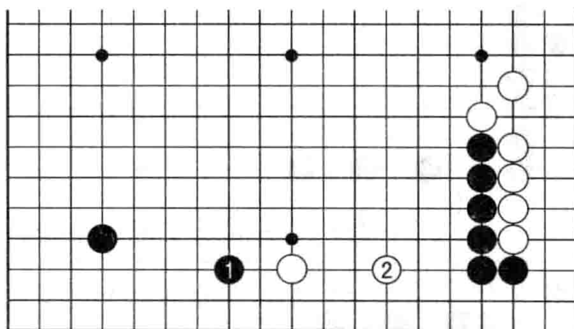


图 7-66

图7-67 战斗在左下角进行，上面黑棋已形成了相当厚势，中间白四子正在向中腹逃出，问题是黑棋怎样利用上面厚势攻击这几子白棋。

图7-68 黑❶从自己厚势一边攻击白子，是违背了把对方弱子向自己厚势一方攻击的基本原则，黑❶、❸、❺三子虽加强了中间，但上面有数子白棋，不可能形成相当的实空。黑的厚势也就不能发挥作用。

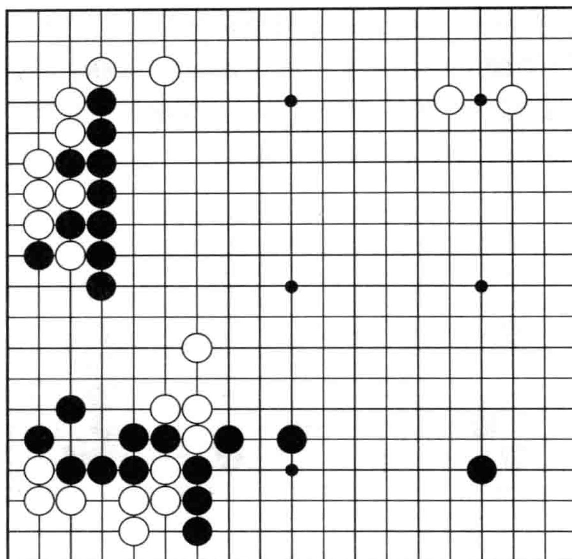


图 7-67

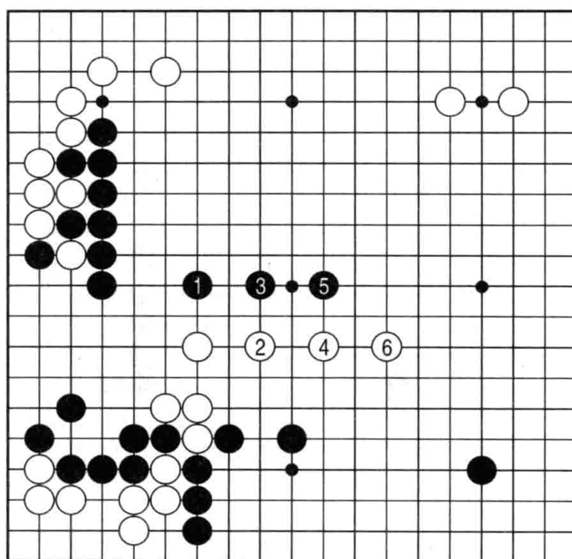


图 7-68

图7-69　黑❶以上方厚势为依托从下面飞起对白棋发起进攻，白②跳出，黑❸尖一面加厚自己一面攻击白棋，白④只有补断，黑❺飞继续攻击，等白⑥飞

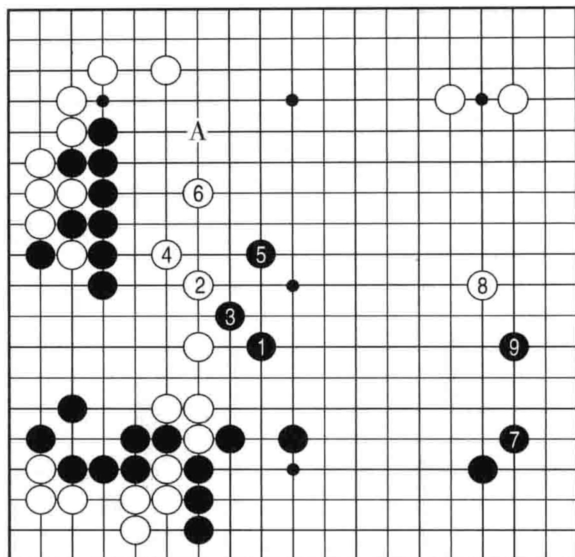


图 7-69

出，黑到下面7位守角，白⑧拆，黑❾也拆二后下面形成了相当实空，再于A位跳出攻击中间白棋，全局黑棋大优。

图7-70　布局刚已结束，黑❶打入白棋阵地，白棋就面临怎样攻击这一黑子的问题。要看清白棋上下棋的厚薄关系再落子。

图7-71　白①固守“开兼夹”是利用下面厚势拆三，但黑❷靠后白③退，黑❹跳出，白棋显然重复。而黑棋棋形生动。有A位飞和到上面浅侵的手段。

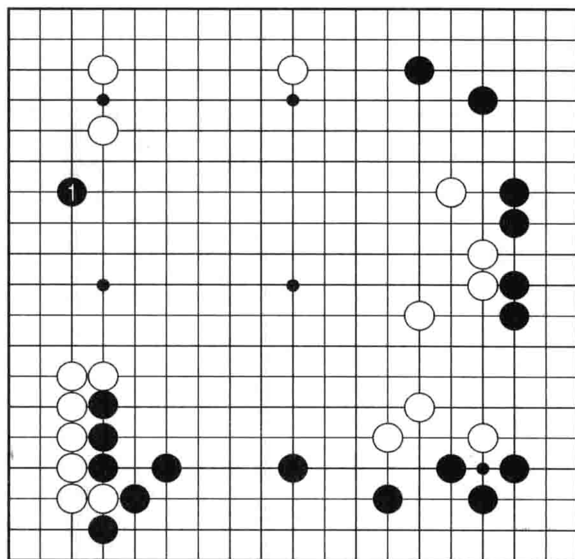


图 7-70

图7-72　白②尖顶，紧凑，黑❸长，白④再用尖攻，有力！黑❺飞出时白⑥在要点处点一手，黑只有贴起，白⑧顺势挺出，黑❾只有向中腹逃出，白棋上下两

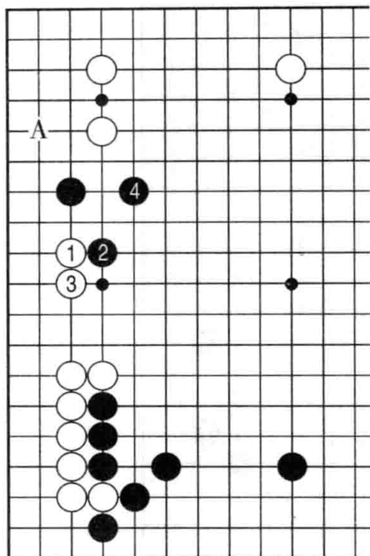


图 7-71

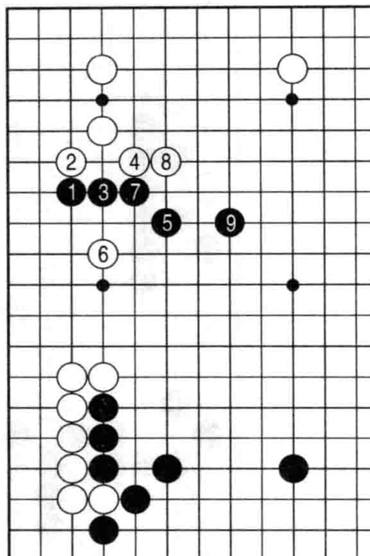


图 7-72

边均获实利，而黑棋尚未安定，当然白好。

所以对对方的厚势千万不要过于靠近，这就是“靠近厚壁忌行棋”。

图7-73　黑❶向白棋方向飞是针对白厚势的一手恰到好处的棋，既守了角，也限制了白棋的发展，因为白如在A位拆嫌窄了。

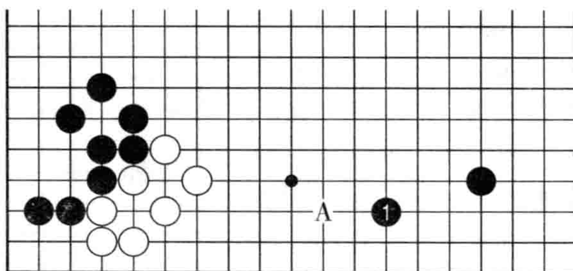


图 7-73

图7-74　黑❶拆得太靠近左边白棋厚势了，白正可依靠这个厚势在2位打入，黑棋无法对其攻击，如落子不当，甚至最后黑❶一子反而会被白棋攻击，或者右角将失守。

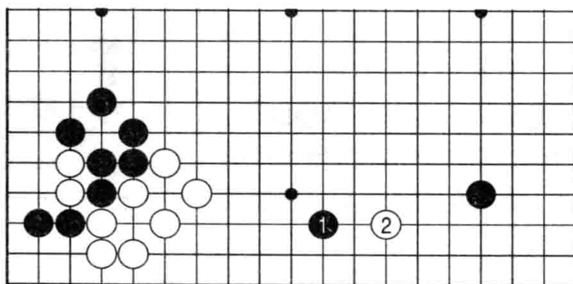


图 7-74

棋一旦形成厚势，就要懂得厚势的利用，而对方则要知道如何避开厚势的威胁。厚势如不能充分发挥威力，棋的效率得不到发挥则成了凝形。

第七节　攻防的要领

在激烈的中盘战斗中，双方为了争取主动，常用攻击对方孤子以达到扩大势力、围占地域等目的。这里要指出的是，攻击并不是完全为了吃棋，常常是攻逼、威胁对方的孤棋或弱子。以杀对方棋子为目标，但不必真杀，更不能只顾吃掉对方数子而一味穷追不舍，围截堵击，忘记了最终目的，最后在追杀过程中自己漏洞百出，反而被对方反击。这样后果不堪设想。

防守是针对攻击而言，但有“攻击是最好的防守”一说，所以被统称为“攻防”。

图7-75　白①左上角跳下是防止黑棋在此飞入，不可否认是一步大棋，黑❷到中间引征，从某种意义上来说也是一种攻击，白③只有提子，黑❹连回后，不仅扩大了下边规模，而且左边白棋大空也受到威胁。

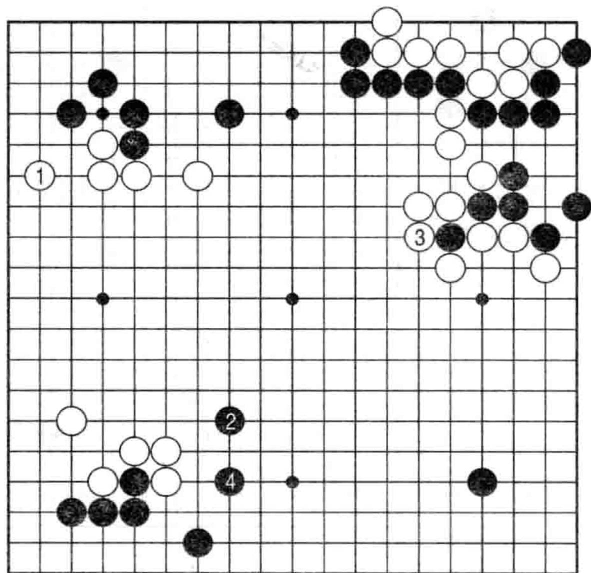


图 7-75

图7-76　白①提是一种防守，这样使中间坚实，可以放心到其他地方下棋了。黑❷只有碰到左边打入，白③到白⑦连压是一种攻击，这样可形成一个完整的外势，和右边白①提形成的厚势相呼应，中间幅度十分广阔，是白棋稍好的局面。

此例虽只用几子，但却说明了一个中盘战斗的原则，那就是“有征子要尽早提去”。千万不要等对方引征再来提。另外，尽量不要在对方引征时去应一手来个“反引征”。还是以提子为最佳。

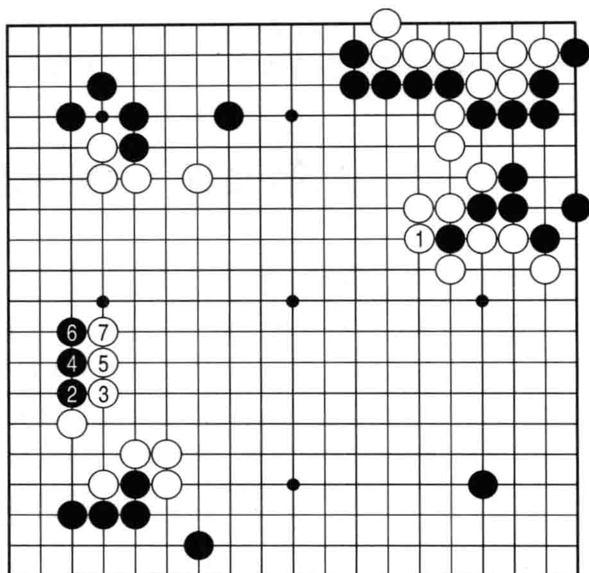


图 7-76

图7-77　黑棋在△位飞，白棋脱先了，黑❶向里长入搜根，白②当然飞出，黑❸再于下面飞攻，白④跳出后黑仍可伺机进攻，黑依托黑❶、❸形成的外势到5位围，扩张右边模样，白⑥也随着跳起，在左边也有相当发展余地。这应是一盘漫长的棋，但有白A位侵入的手段，这说明当时黑❶长不够紧凑。

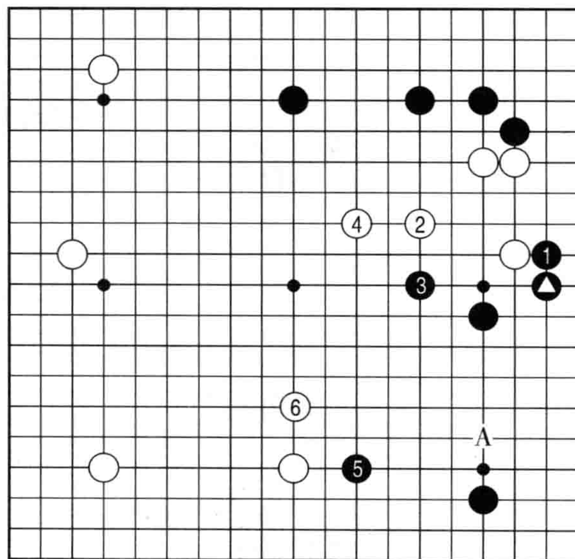


图 7-77

图7-78　综上所述，所以黑❶为飞罩，逼白至⑩做活，其中白⑥挤一手是争先手的常用手法，黑棋得到坚实的厚势。而且由于A位立是黑棋先手，所以不怕白B位

点三三。因为黑棋的厚势，白也不敢轻易在C或D点打入。比上图要有利得多了。

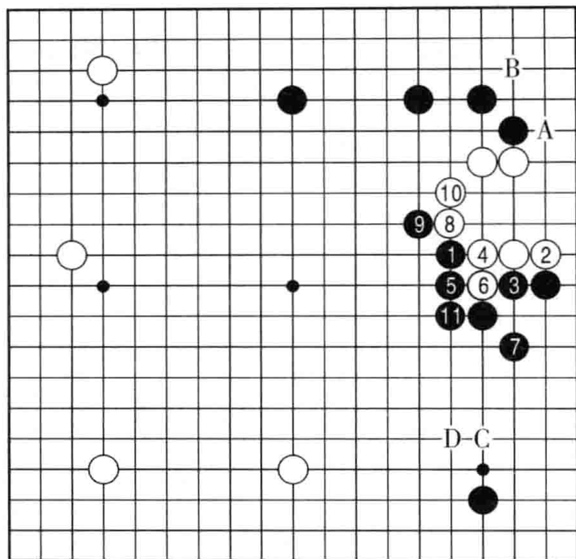


图 7-78

图7-79　黑❶立下后白②脱先，黑❸打入是常用手段，现在就有了针对黑❸一子的攻防问题。所谓“消要浅，打入要深”。所以黑❸一子依托黑❶一子的打入不为过分。白④压，黑❺长，白⑥接上，黑❼长，双方均无不满，虽然白左边受到相当的破坏，但加上脱先的一手棋，必然要有这种损失的。

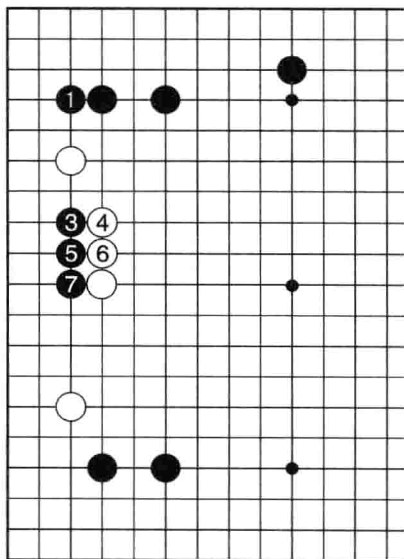


图 7-79
②脱先

图7-80　白②压时黑❸扳出，坏手！白④必然要断，黑❺打，白⑥长，黑❼只有接上，白⑧先曲一手，等黑❾长时白⑩飞，黑❸被吃！黑棋颇有损失！

图7-81　在黑棋两边征子均有利时，黑❸挖是相当严厉的手段，白④在外面打，黑❺接，白⑥退，黑❼长，黑棋厚实，而白有A、B两个断头，比图7-80要薄一些，黑棋以后可

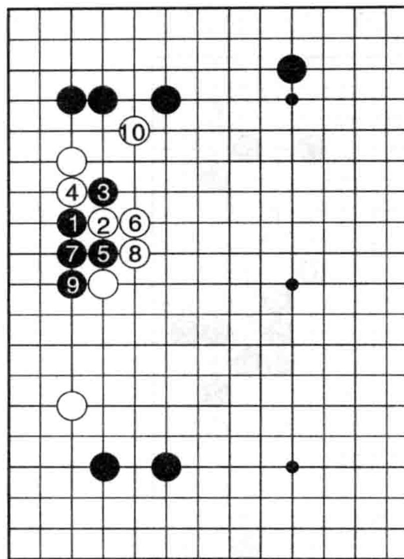


图 7-80

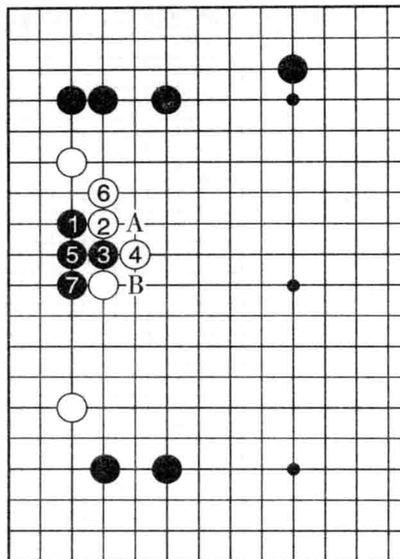


图 7-81

伺机攻击。所以是黑棋的成功。

图7-82　黑❸挖时白④如在左面打，黑❺长出后，白如A位打，黑B位打，白C位提，黑即D位征吃白◎一子，白如在B位接，黑即于E位征吃白②一子，结果都是黑好！

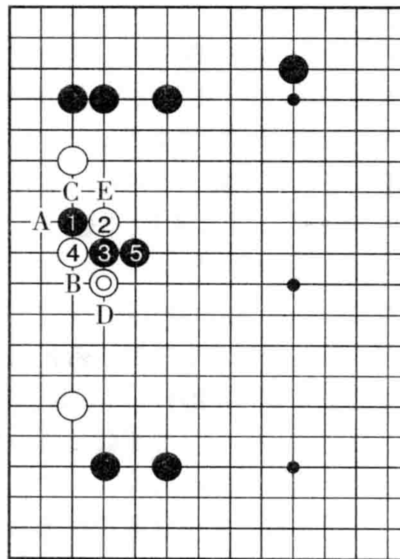


图 7-82

图7-83　黑棋如现在在A位一带守边，从布局上来说不能算坏棋，但总觉得缓了一些，因为右下角白棋尚未净活，所以黑棋应对其加以攻击以确立主动权，从而获得相当的利益。

图7-84　黑❶点是破坏白棋眼位的要点，白②尖顶是补A位的断点，黑❸跳起继续攻击白棋，白④飞出，至白⑧被黑棋赶到中腹，尚未净活，应该说黑棋不坏，但总觉白棋有B位冲可以利用，所以嫌黑❶有点缓。

图7-85　黑❶镇，强手！白只好在2位跳，黑❸压，以下至黑❼退，白棋只有

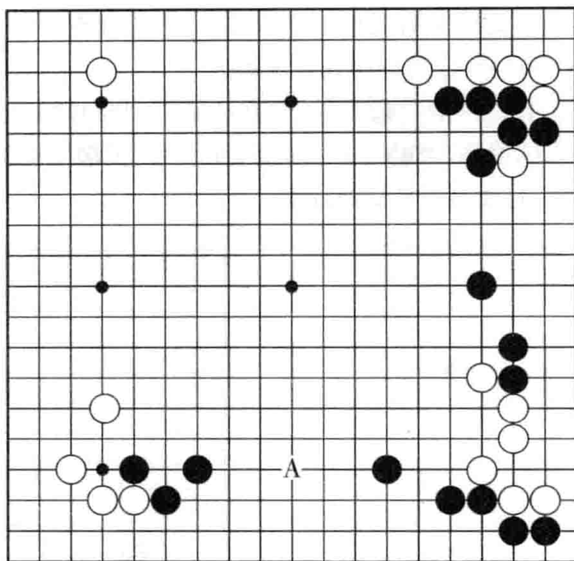


图 7-83

委曲求活，而黑棋形成了雄厚外势，和左边黑棋形成大模样，黑棋获利不小，全局优！

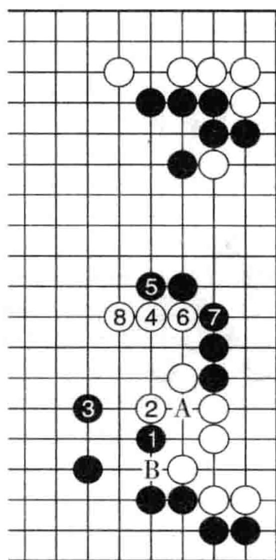


图 7-84

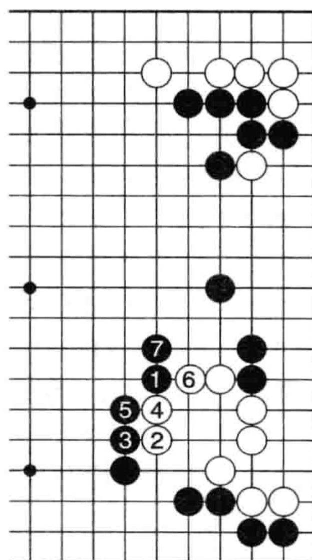


图 7-85

图7–86 这是一题非常有名的一个攻防，当白上面有◎一子时，白①向角里长入，黑棋征子不利，黑应怎样防守是关键。

图7–87 白①长时一般黑❷会扳，但在征子不利时是随手一棋，白③点入是一手攻击性很强的手筋，黑❹接上，白⑤先尖一手，黑❻不能不挡，白⑦扳回，黑棋成了无眼之棋，将受到白棋猛烈攻击。

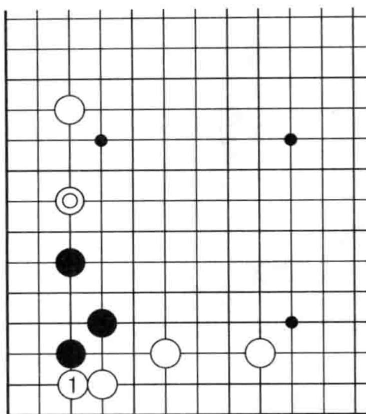


图 7–86

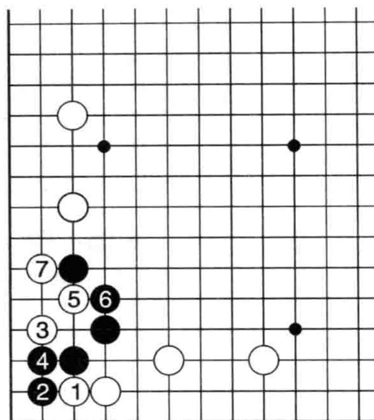


图 7–87

图7–88 白③点时黑❹改为尖顶，是局部战术中常用的手筋，白⑤断是必然的一手，黑❻应在A位立，不可立错方向，白⑦打后再于9位扳，黑❿曲是唯一一手棋，白⑪接，缓手，黑⓬扳吃两子，虽然此型白棋稍便宜一些，但黑已安定，白◎两子多少有些不安定因素，所以白棋没有发挥最大攻击力。

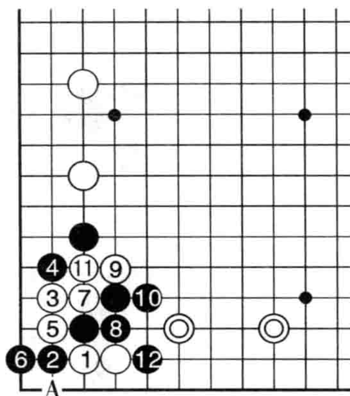


图 7–88

图7–89 白⑪不在14位接而在上面压出，黑⓬长，白⑬紧气，黑⓮断，白⑮征子，黑将崩溃。当然，如白征子不利应按上图进行。由此可见白◎长时黑▲的扳是不成立的，那应如何防守呢？

图7–90 当白1位长入时，黑在2位关出是本手。白如扳角，黑即向中腹发展，白如脱先，以后黑在C位扳可活，在某种场合下黑可A位顶，白B，黑即C位扳，

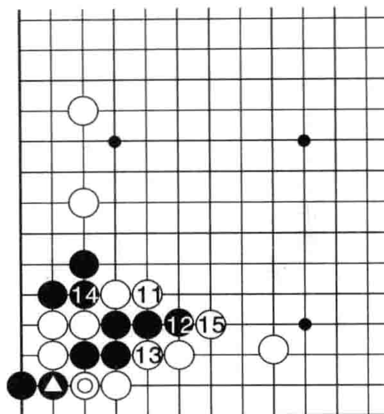


图 7-89

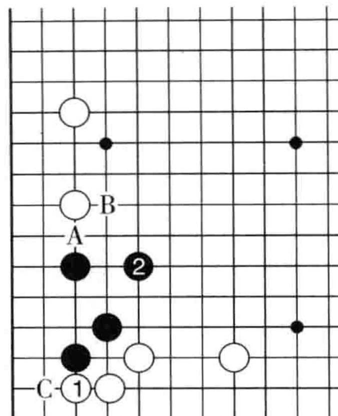


图 7-90

但较亏。

图7-91　白①飞，封黑两子，黑棋可以突出重围吗？要多想想几手棋。

图7-92　黑❶按对付小飞的办法而用跨，白②冲下，黑❸断，白④征吃黑❶一子，黑棋不便宜。

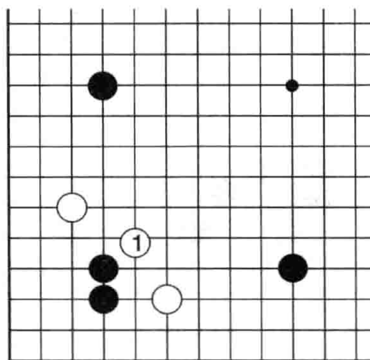


图 7-91

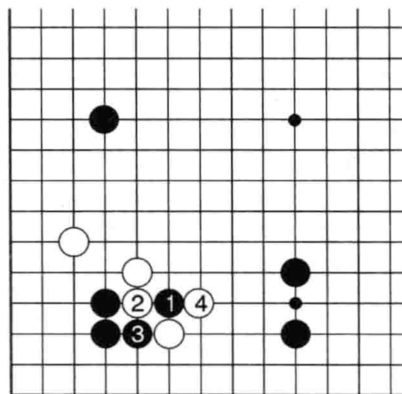


图 7-92

图7-93　黑❶先冲一手，再于3位跨是在攻击时常用的次序。白④冲时黑❺断，白⑥长是盲目的一手棋，黑❼压后白棋因为有A位的断头，所以下面已无后续手段了，白苦。

图7-94　白①依托白◎一子而靠下，企图分断黑棋，但白棋如当时是A位

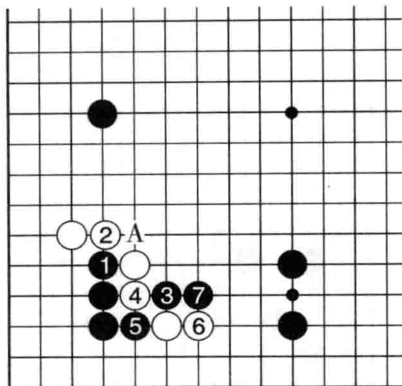


图 7-93

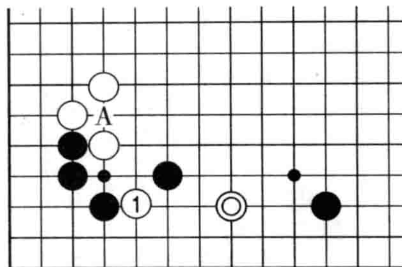


图 7-94

接，这是一手相当严厉的一手棋，但现在黑棋有特殊的反击手段。

图7-95　白①跨下，黑❷硬冲，白③当然断，黑❹立下补上A位断点，如在5位打，白即A位打，可吃下黑▲两子，白⑤平后，黑明显处于被攻击之中。

图7-96　黑❶在此时是"愚形"的妙手，白②冲，黑❸打，白④不能不接，黑❺征吃了白棋，可见反击才是最好的防守。

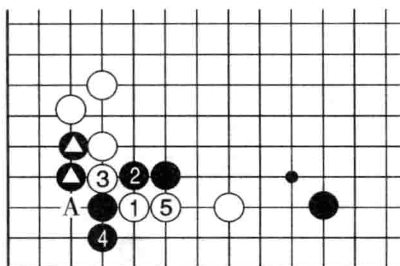


图 7-95

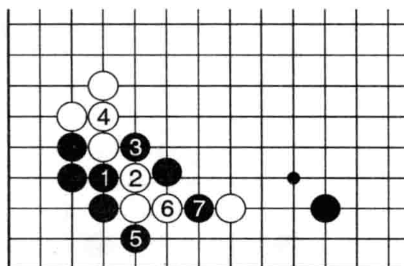
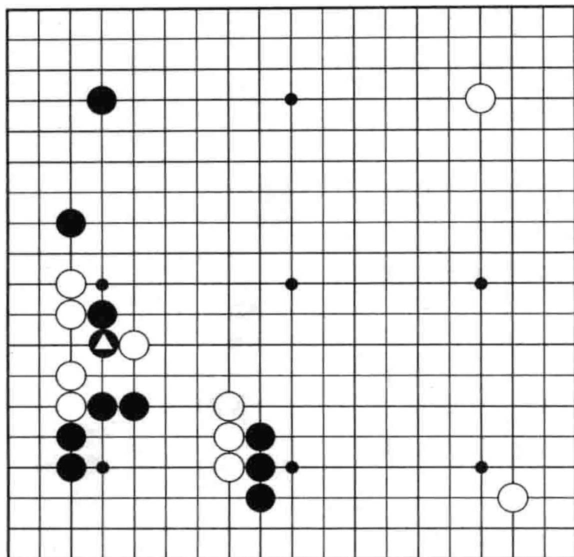


图 7-96

图7-97　黑在▲位冲，试图将两边白棋分而攻之，这时白棋处于敌强我弱之下，那该用什么手段防守呢？

图7-98　白①硬冲，这是一种不计后果的盲目下法，黑❷挡住，白③长时黑❹罩，好手筋！白⑤曲打，黑❻接上后白⑦不能不长，黑❽枷住白棋，白棋被分成两块，而且左边白棋还要做活，无疑是黑棋成功！

图7-99　白①曲后再3位压是典型俗手，白⑤曲，由于有黑❹的挺头并不可


图 7-97

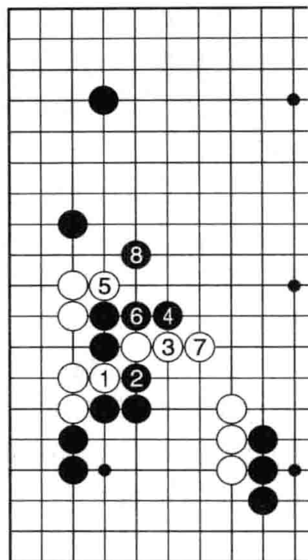


图 7-98

怕。黑❻飞回，白⑦跳，黑❽马上尖侵白角，至此白棋左边留有被黑A位关起或B位尖搜根的缺陷，中间数子白棋也未安定，当然全局黑棋主动。

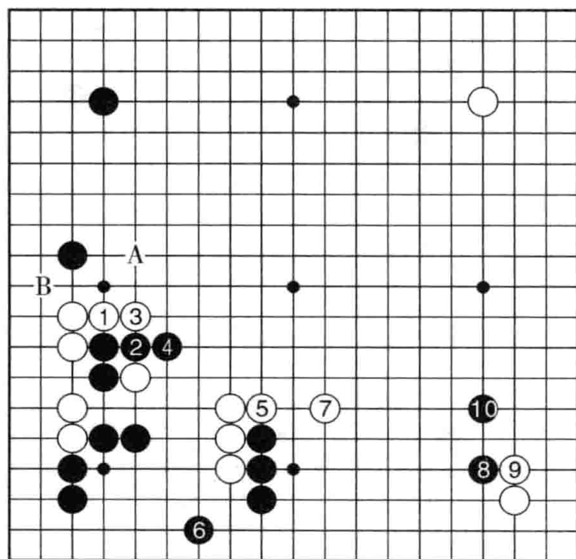


图 7-99

图7-100　白①避其锋芒到上面黑棋较弱的一边靠，黑❷退，白③顶，黑❹不得不连回，白⑤虎得到整形，而且没有影响到下面三子白棋，是白好下的局面。

图7-101　右边拆二应是比较安全的棋形，但对方仍可对其攻击，以达到各种和外围棋子相呼应的目的。现介绍几种不同类型围绕着拆二的攻防。

图7-102　黑❶在一般情况下是一手既守角又在攻击白棋拆二的好棋，但白④跳出后得到先手到6位尖冲，至白⑩跳出，黑下面被压低，所获不多。可见黑❶在此时有缓着之嫌。

图7-103　黑❶飞镇，由于对拆二压力不大，白②马上到下面尖侵，结果和上图大同小异。而且还留有白A位飞入角的好手，黑不爽。

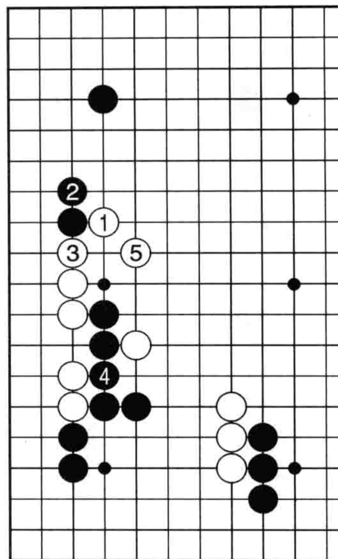


图 7-100

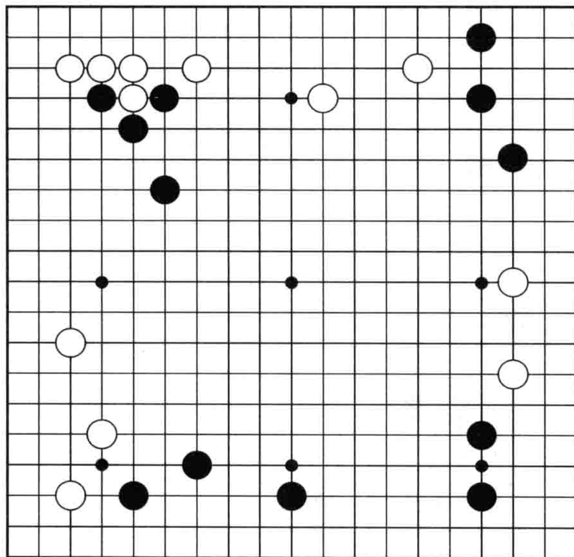


图 7-101

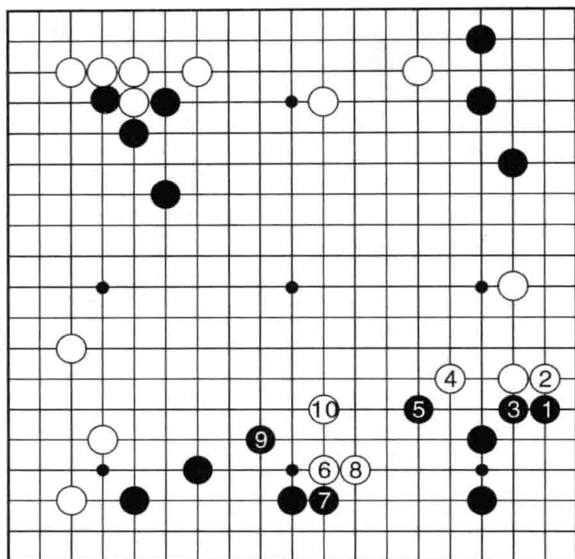


图 7–102

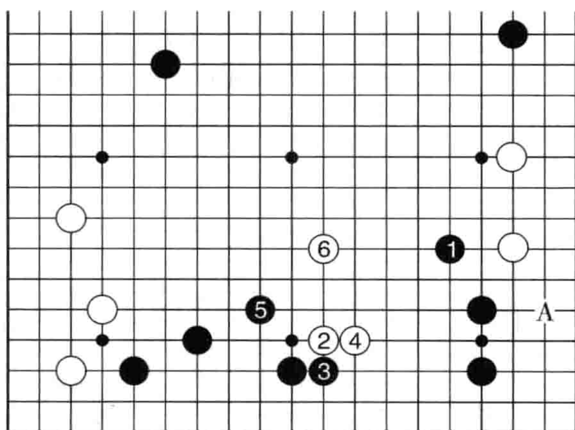


图 7–103

图7–104　黑❶到拆二上尖侵后在3位压，白④时黑❺挡住角部，白⑥冲，黑❼当然挡住，以下对应几乎是双方必然的交换，至黑⓱黑棋形成了厚势和下面黑棋成了大模样，全局较优。

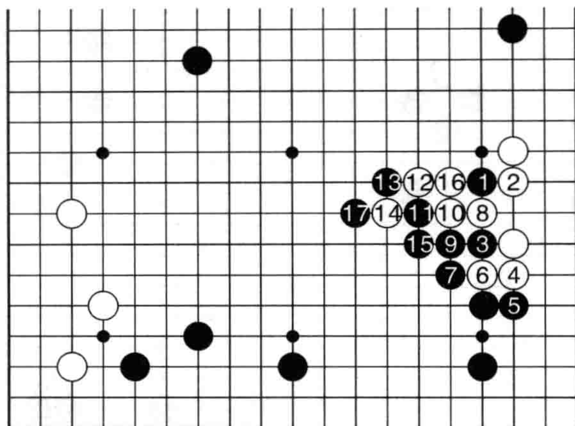


图 7-104

图7-105　由于盘面上只在右上角进行了交换，白得到了实利，黑得到外势。现在黑如想强烈攻击下面拆二的两子◎是没有成算的，那从哪里着手呢？

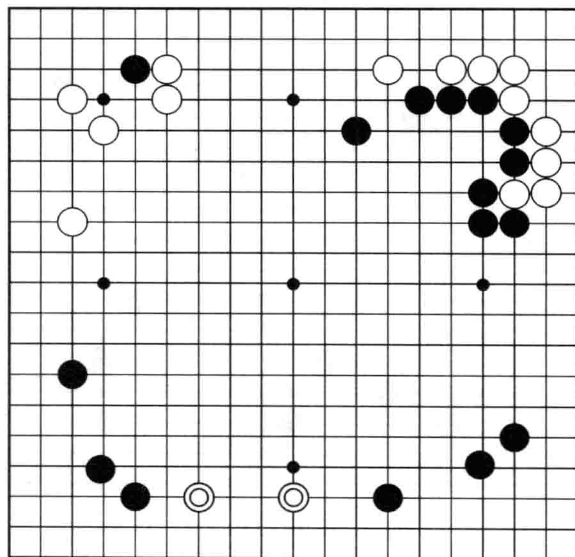


图 7-105

图7-106　黑❶镇是企图扩大右边模样，但白②尖出，黑❸飞时白④顺势靠，这样就很轻松地进入了黑棋模样。黑棋落空。

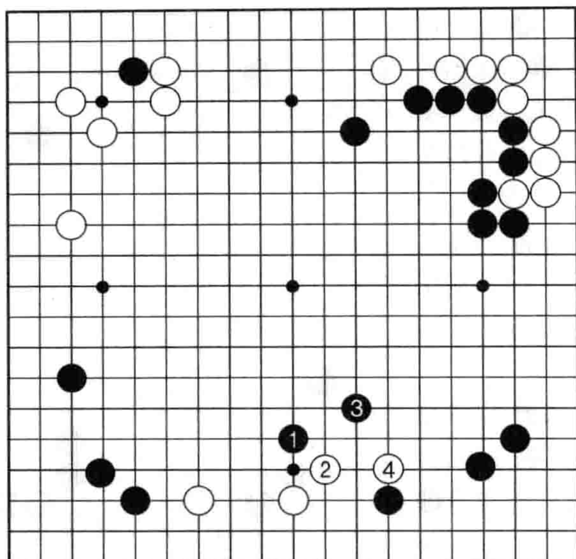


图 7-106

图7-107　黑❶不以攻击白棋为目的，而只是采取压缩白棋来加强自己厚势，对应至黑❼，黑势力正好和右边相呼应，相当成功，而且以后还有A位刺的手段。

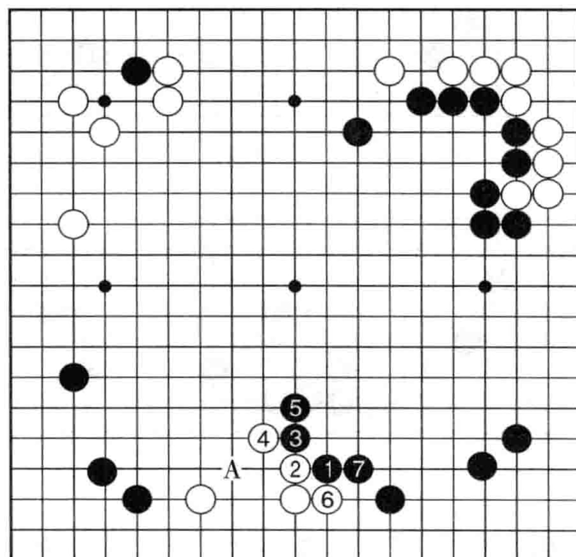


图 7-107

图7-108　黑❶尖冲时白②平，对应至黑❺与上图大同小异，黑棋仍形成右边大模样，在这种形势下，以后黑在A位曲是极大的一手棋。

图7-109　黑❶开拆攻逼白◎一子，白②拆二是正应，但黑应该乘胜追击，才能收到更好的效果。

图7-110　黑❶先镇是要点，白②尖出，黑❸点入，白④挡，黑❺长，白⑥挡时黑❼先冲一手再9位渡回，白棋缺点太多，苦！

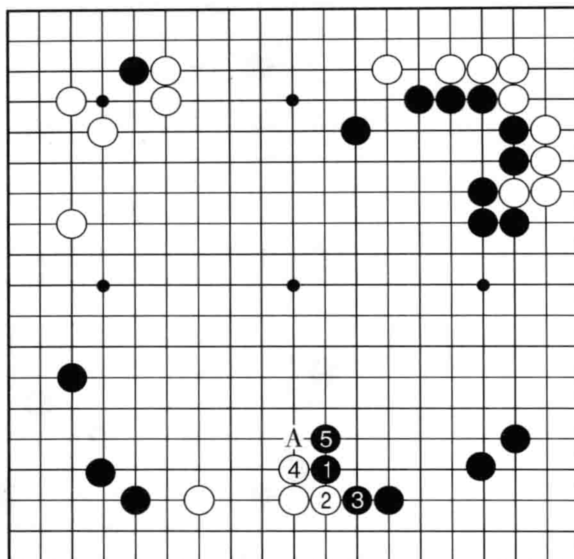


图 7-108

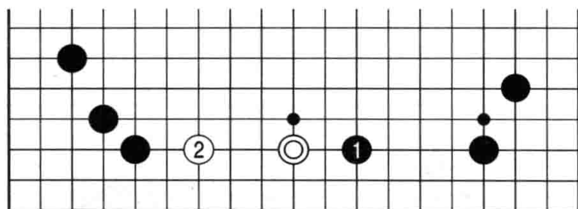


图 7-109

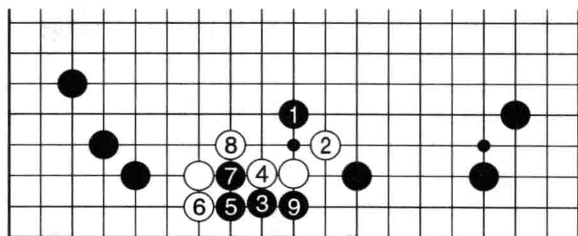


图 7-110

图7-111　黑❸点时白④挡下，黑❺长是弃子，白⑥扳，黑❼断，以下对应至黑⓯尖，搜去白根的另一只眼，白棋成了浮棋，黑可在进一步攻击中取得相当利益。

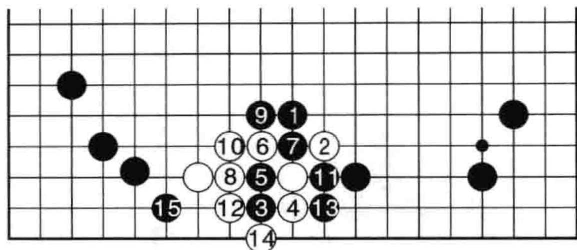


图 7-111

图7-112 黑❶直接点，白②挡下，黑❸先尖顶后再于5位渡过，这不能说黑不好，但和上两图比较起来没有那样严厉，总有些不如意。

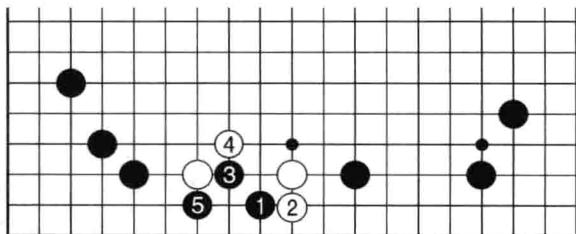


图 7-112

图7-113 黑❶飞攻是为扩大右边规模，应该说也可达到目的，但白④以后白棋已得到了安定，可以放心到其他地方入侵黑棋了，所以黑棋不能算成功。

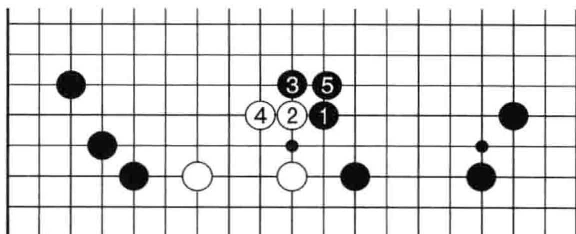


图 7-113

图7-114 白①在边上打入是在让子棋中常用的过分下法，黑棋如何反击有点复杂。黑如A位守，则白B位跳出，无力！

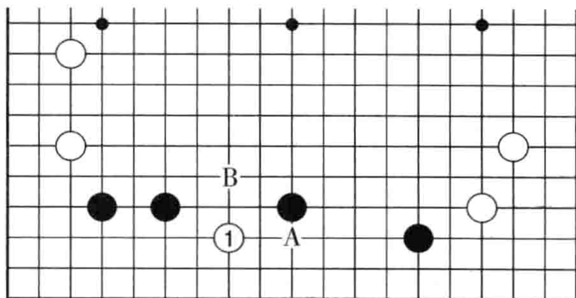


图 7-114

图7-115 黑❷压，白③长，黑❹虎是强手，白⑤冲后至白⑲虎，可以说是双方必然的对应，白棋弃去三子，在角地获得相当大的利益，黑棋所得厚势和右边▲黑一子有重复之感，当然白好！其中白⑪

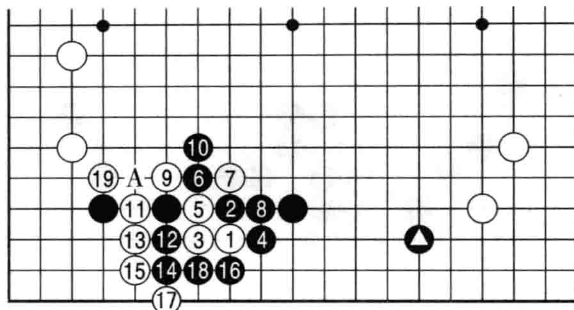


图 7-115

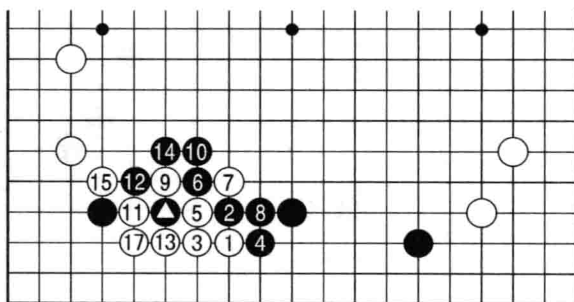


图 7-116
⓰=▲

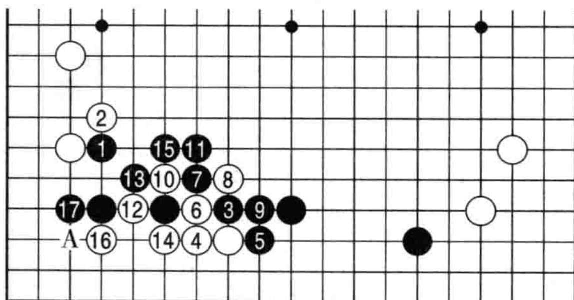


图 7-117

打时黑苦于不能在A位打，只有12位长，痛苦。

图7-116　这是前图中白⑪打时黑⓬反打也是常见的包收手段，但在此型中不成立，白⑬提后黑⓮在外面打时，白可15位打，黑⓰提，白可17位接上，黑角被吃。

图7-117　若上图黑先在上面压一手，白②如扳，则黑即3位压，当进行到白⑫打时，由于有了黑❶一子，黑可在13位打，白⑭打，黑⓯包打，白只有16位扳以求活，黑⓱后黑棋外势雄厚，以后黑A位曲，大官子！

图7-118　通过上面几个图例分析，白①打入时黑到上面靠以求战斗，白③避其锋芒而到下面飞，黑❹扳，这是双方均可接受的下法。

图7-119　白③长时黑❹接上，是以外势为重的下法，白⑤托，黑❻扳，白⑦接，本手，黑❽当然要接上，白⑨飞后黑边空被掏空，外面黑势能获得多少实利还是未知数，结果应是白稍好的局面。

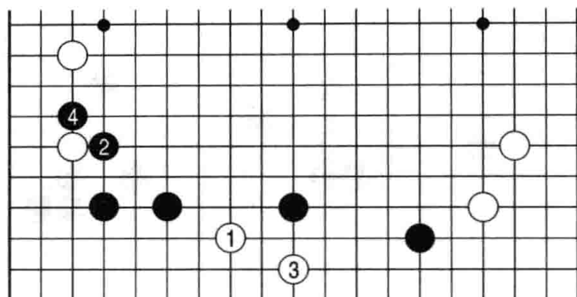


图 7-118

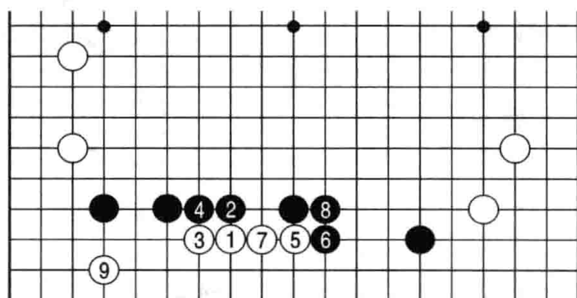


图 7-119

图7-120　白①打入黑棋阵地有“恨空”之嫌，黑棋正好抓住时机对其进行进击，这有个原则，不知学过前面的初学者能否掌握。

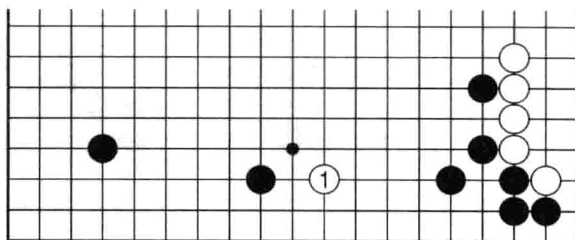


图 7-120

图7-121　黑❶在自己厚势一边拆逼白◎一子是方向性错误，白②跳出飘然而去。黑如改为A位跳，白也是2位跳出。黑仍落空。

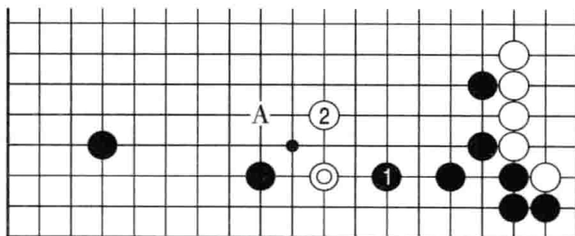


图 7-121

图7-122　黑❶改为镇，白②穿象眼，黑❸飞是对付“穿象眼”的常用方法，白④、

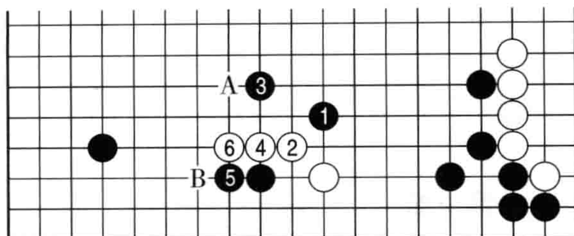


图 7-122

⑥连压两手，以后A、B两处必得一处，黑棋不爽。

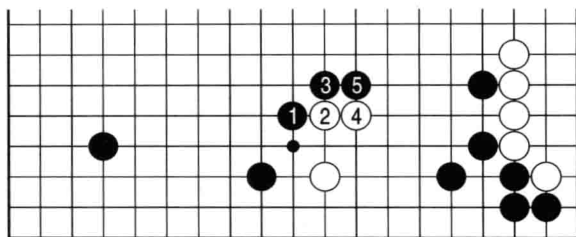


图 7-123

图7-123　黑❶飞攻正是所谓"攻敌近坚垒"的具体下法，白②靠出，黑❸扳出，白④长，黑❺贴长，白棋面对黑右边厚势非常困难。

图7-124　白棋对于黑❶的飞攻只好改为2位尖，黑❸挡，白④虎，黑❺扳，白⑥只好先在6位打后再于8位打，白⑩虎才有出路，黑棋先手取得外势，即在角上11位补上，黑棋充分。

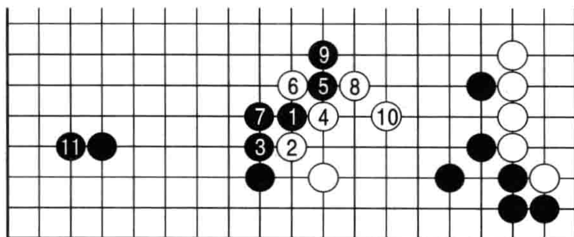


图 7-124

由于攻守是中盘战斗的主要组成部分，所以选了上面一些典型实战中常可见的例子，但还有很多不到之处，这只能请初学者在这些例子上举一反三，多多理解，在水平提高到一定程度后，理解能力得到提升，再去买一些有关攻防的书籍，进一步学习。

第八节 腾挪的运用

“腾挪”是声东击西的灵活战法，以避重就轻，轻巧处理，明确取舍来挫伤对方的作战意图。

在防御、治孤时经常采用这种“腾挪”手段。要注意的是有棋谚“腾挪用碰”。“腾挪”一定要在下之前计算精确，否则会得不偿失的。

图7–125 黑❶靠，白②扳，黑❸退时白④没在6位虎，而是上挺，白⑥打，黑❼立下后的应手在哪里？

图7–126 白①挡下过于简单，黑❷曲后白虽是先手，但帮黑补实，而白形单薄，有A位断点时时要提防黑棋攻击，如在B位补一手又觉过实而落后手，白不利。

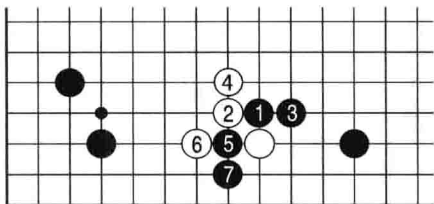


图 7–125

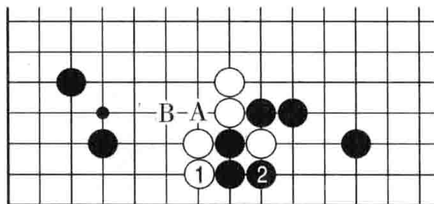


图 7–126

图7–127 白①碰是典型的腾挪例题，黑❷吃白一子是正应，白③扳角，黑❹退后白⑤跳出，形状轻灵、生动。

图7–128 白①碰时黑❷挺起，无理！白③即在右边立下，黑❹曲，由于有了白①一子，黑无法在A位打，白⑤可以虎，黑三子被吃。

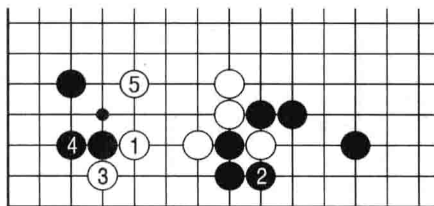


图 7–127

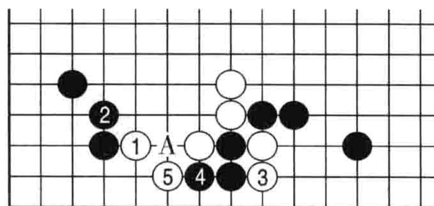


图 7–128

图7-129　黑❶飞出一边是处理黑▲一子，一边在攻击白◎一子，白棋如何处理白◎一子是关键。

图7-130　白②压出，一路压至白⑥，黑❼挺出后，可以在A位攻击右边两子白棋，而白四子虽筑成一道厚势，但对着黑▲两子，这厚势无法发挥，黑还可以在B位夹击白子，白棋不利。

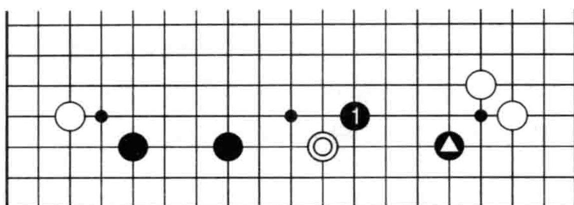


图 7-129

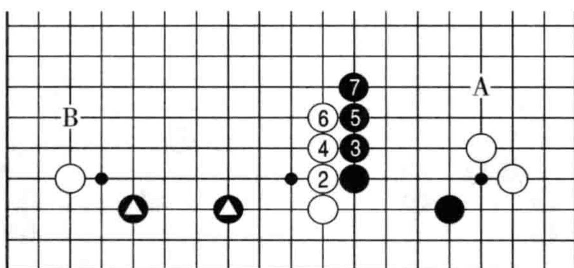


图 7-130

图7-131　白①碰是腾挪手筋，黑❷扳，白③下扳，黑❹只能立下。白⑤再扳，黑❻退后白⑦到右边飞压，对应至黑⓴，白棋弃去下面数子，而取得雄厚外势，且还有A位打吃下两子黑棋的棋，白棋舒畅。

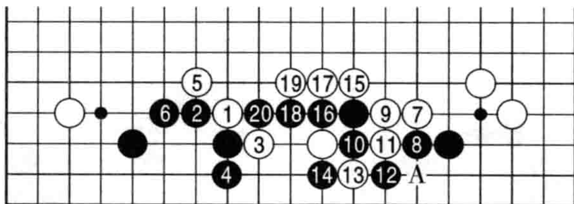


图 7-131

图7-132　当白③扳时黑❹打，白⑤长，黑❻为防白在此打，后于A位征吃黑❷一子，白⑦不用在A位征黑❹一子，而是罩，黑❽逃出，白经过“滚打包收”后15位虎，黑棋已全局不行了。

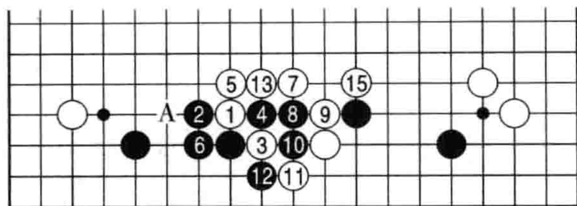


图 7-132
⓮=③

图7-133　黑❶立下是搜白棋的根据地，但没有注意到自己的缺陷，甚至有点欺着的味道。白棋从大局着眼，不要在乎两子的得失才好！

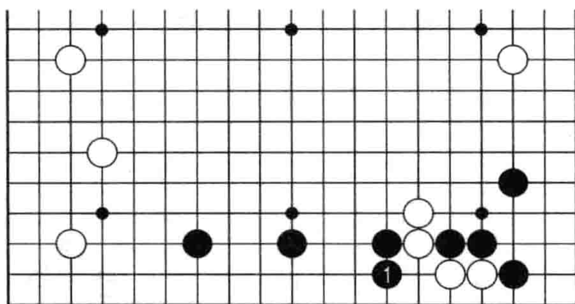


图 7-133

图7-134　黑❶立时白②接上，正是黑棋所希望的一手棋，黑❸到右边跳补，正好攻击这个白棋，而白棋没有眼成了孤棋，将受到黑棋猛烈攻击。

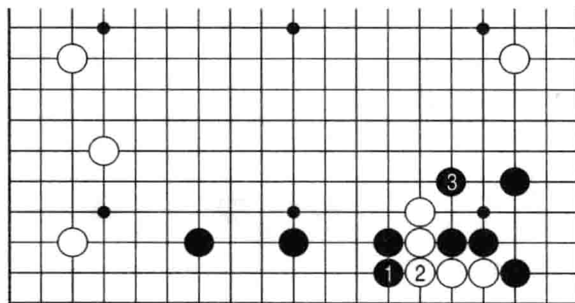


图 7-134

图7-135　白①到右角碰是整形的腾挪手筋，黑❷接，白③扳后至白⑦正好和白◎一子配合，黑❽如在A位断白两子，白在此处飞出，上面模样扩大，黑更差，这样白抢得先手应该满意。

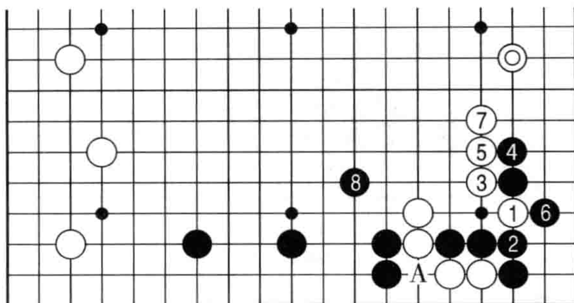


图 7-135

图7-136　白①靠时黑❷挡，白③就断，黑❹打时白⑤长出，结果和上图大同小异。

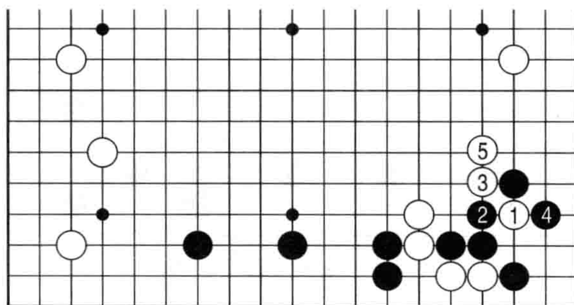


图 7-136

图7-137　白◎一子在黑棋厚势之下，要处理好是不容易的事，好在左边还有两子残子可利用。

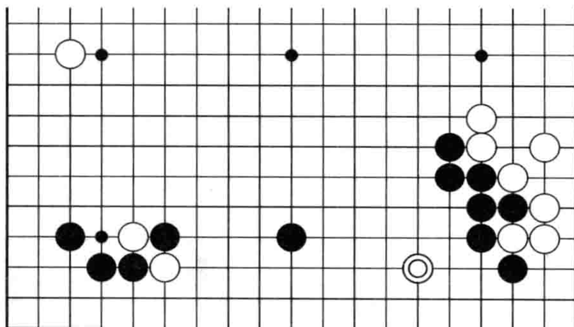


图 7-137

图7-138　白①拆一，黑❷立下，白③为生根不得不飞。黑❻点后白棋太苦，白③若改为A位跳出，但黑B位压后

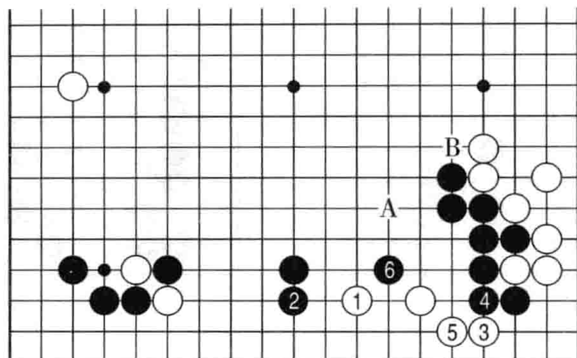


图 7-137

再5位飞，白仍被攻。

图7-139 白①到中间托是在寻找战机。黑❷扳，白③纽十字，黑❹向一边长，白⑤长回，黑❻长后白⑦飞出已成活形，而黑还有A位被打的缺陷。白好！

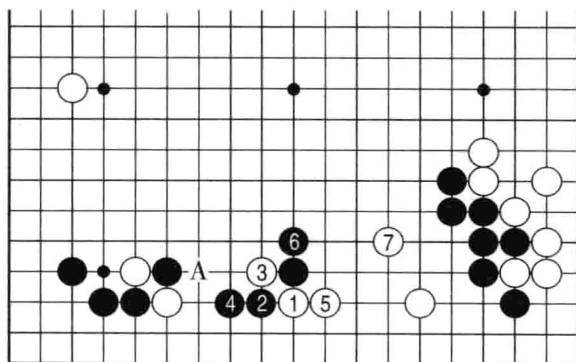


图 7-139

图7-140 白①托后黑❹向右边长，白即抓住时机到左边5位打，再7位打，然后白⑨是用“两边同形走中间”的下法，黑棋已无法找到好的应手了，很难两全。

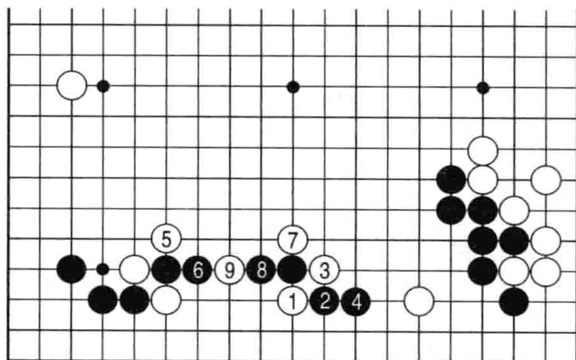


图 7-140

图7-141 白棋被黑▲两子分在两边，黑A位有断点，但白棋能利用其缺陷，使两块白棋连通吗？

图7-142 白①打，黑❷立，白③挡，等黑❹曲吃白子时再到5位碰已迟了一步，黑❻扳时白已无法渡过了。

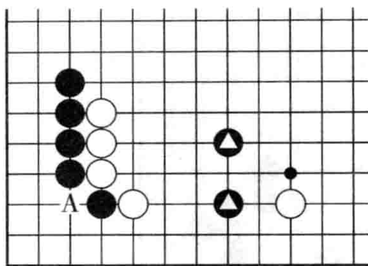


图 7-141

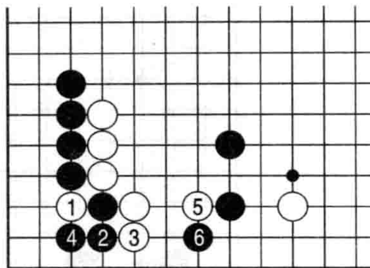


图 7-142

图7-143　白①碰，好手，黑❷在角上立下为正应，白③得以渡过。

图7-144　白①碰时黑❷扳阻渡，白③即到角上打，黑❹立，白⑤挡，以下对应至白⑪吃去黑三子，黑棋损失惨重，而且左边四子黑棋失去根据地。白好。

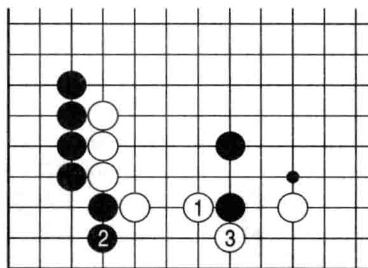


图 7-143

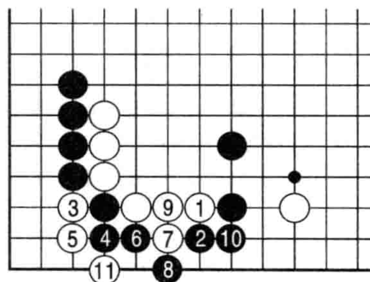


图 7-144

图7-145　黑❶依仗着左边厚势向白棋飞压过来，白棋只能在A位跳，现在于2位拆二有致命缺陷。黑棋的攻击点在哪？要注意的是腾挪不止用来防守，也可用来攻击的。

图7-146　黑❶冲是随手的一手棋，白②虎后黑即无后续手段了。黑如在白2位跳，白即在1位冲，黑仍无法攻击白棋。

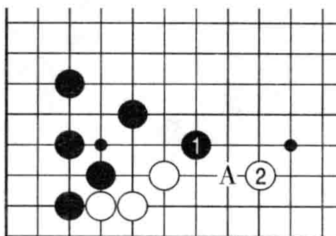


图 7-145

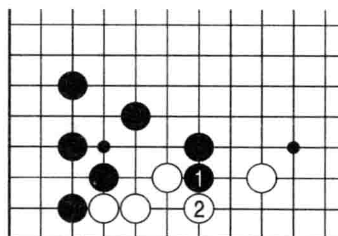


图 7-146

图7-147　黑❶托是腾挪妙手，白②扳，黑❸跳后至黑⓫，白角上两子差一气被吃。

图7-148　黑❶托时白②在里面扳，黑❸长出，白④接上，黑❺飞出，黑棋显得充分，而整块白棋眼位不足，白不爽。

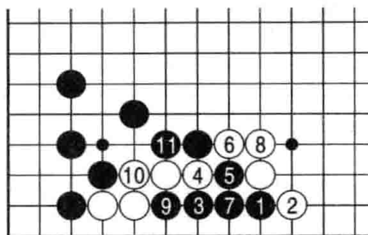


图 7-147

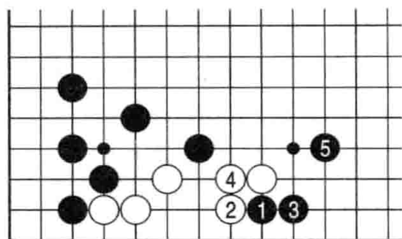


图 7-148

图7-149　白在◎位刺，黑棋如何能同时防住A、B两个断头？

图7-150　黑❶如接上，则白并不急于A位冲，而是在2位镇，总攻这块黑棋。

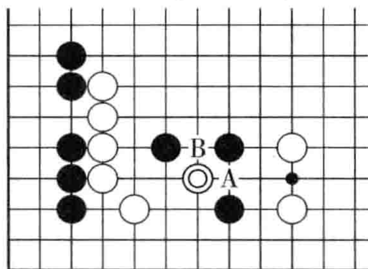


图 7-149

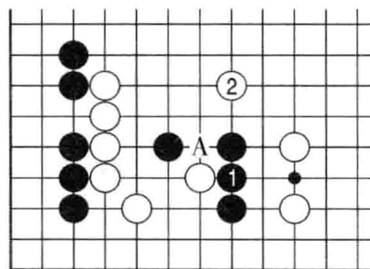


图 7-150

图7-151　黑❶到右边两白子之间挖，也是一种声东击西的腾挪手法，白②打时黑❸接上，白④提是后手，黑❺跳出，左边数子白棋可能被攻，而白右边虽开了一朵花，但和黑势太近，所获不大。

图7-152　白如改为外面打，黑❸退后，白反而产生出A、B两个断点，无法兼顾。

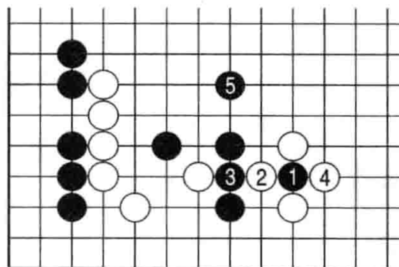


图 7-151

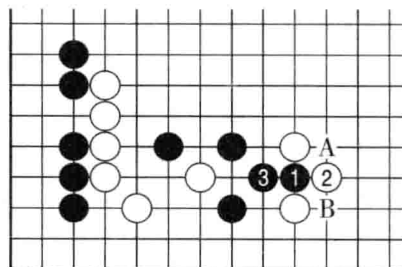


图 7-152

图7-153　黑❶托，白◎两子有成为浮棋之虑，转身是围棋中盘中常用的手法。

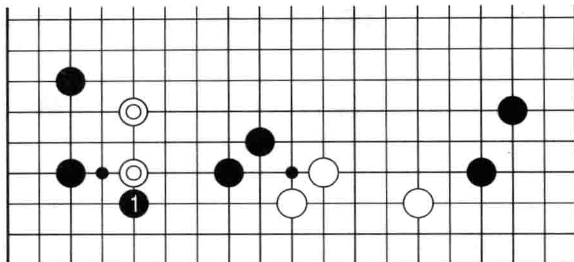


图 7-153

图7-154　白①扳，随手！黑❷退，黑❹跳下后白棋四子必须向外逃出，而且在黑棋追击之中，白不爽！

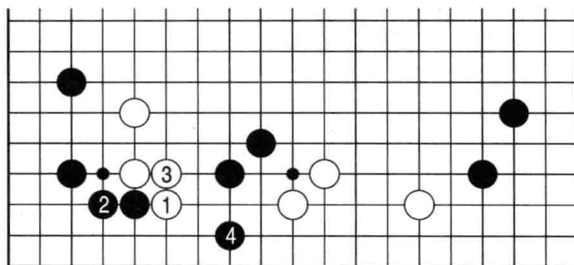


图 7-154

图7-155　白①碰以求腾挪，黑❷长时白③挡下，强手！黑❹冲，白⑤挡住以后至白⑪尖出，黑中间四子成了愚形，白棋轻盈而且在攻击黑棋，白好！

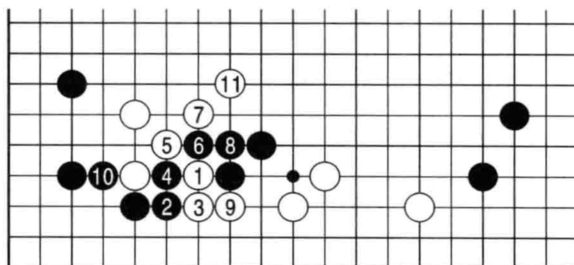


图 7-155

图7-156　白①碰时黑❷立下，企图阻止白棋渡过，白③即到左边扳，黑❹只有断，接下来白⑤在二线打，以下对应是常见下法，也是双方必然对应。至白⑬仍然得到渡过，而黑三子反而更处在白棋逼迫之下。

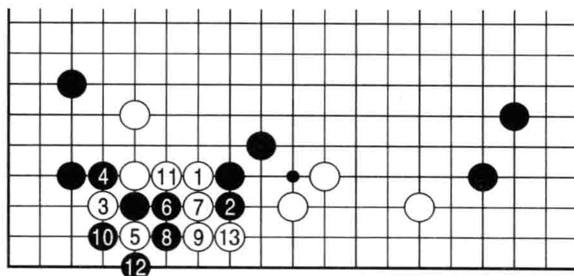
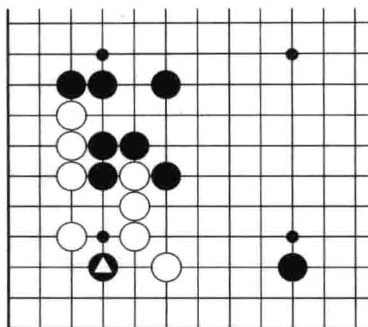


图 7-156

图7-157　这是一个局部的腾挪，黑在白棋角上的一子▲尚有很大的利用价值。

图7-158　黑❶挡是随手的一手棋，白②立下后黑两子是无法做活的，白②不需要在A位扳，那黑即B位扳还有很多利用。


图 7-157

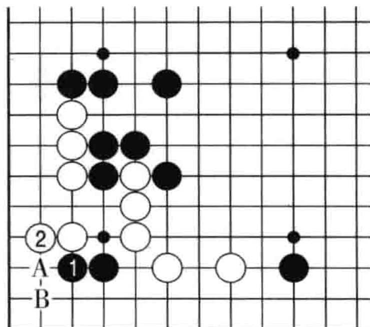


图 7-158

图7-159 黑❶到角上先托一手以求腾挪，妙手！白②向角里长，黑❸冲出，以后A、B两处必得一处，黑如直接3位冲，白A、黑B、白C后黑无后续手段。

图7-160 黑❶托，白②接上，黑❸挡后白④点，黑❺接上，白⑥尖，企图杀黑棋，但黑❼扳后已成活棋，白②如在A位挡，黑❸、白⑤、黑B成劫争。

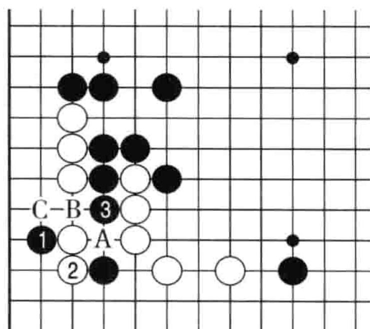


图 7-159

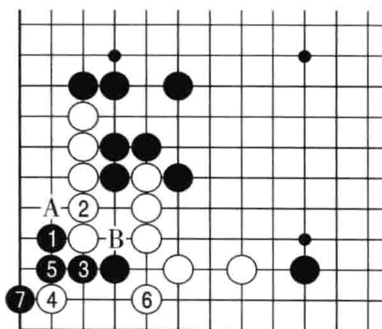


图 7-160

图7-161 白在1位托，企图和左边两字白棋连成一片，而黑棋如只满足于分开白棋就失策了。

图7-162 黑❶扳太随手了，白②退后黑❸接是常见的对应，但白④到上面跳出后黑一无所得，而且形成的外势也不能得到发挥。黑不能满足。

图7-163 黑❶改为在下面扳，白②断，黑❸、❺后再黑❼接，白⑧仍然跳出，虽然黑❾飞能在中间成一点空，但仍不能满足。

图7-164 黑❶碰是腾挪好手，白为防黑A位扳只有在2位顶，黑❸上挺，白④冲出，黑❺下扳，白⑥为防黑封头只好冲出，黑❼吃白一子，这样左边一子白

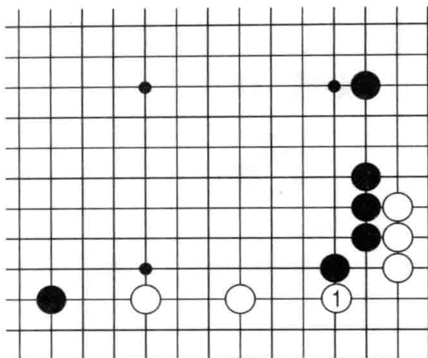


图 7-161

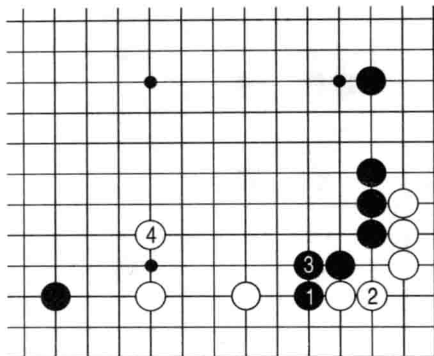


图 7-162

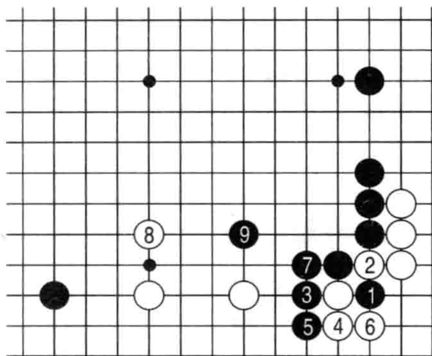


图 7-163

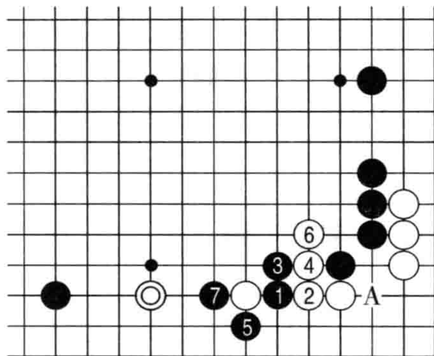


图 7-164

棋◎成了孤棋，将受到黑棋猛烈攻击，当然黑优。

图7-165　白①纽断黑子，黑棋如何对应才能得到转身。

图7-166　黑❶打，白②长后黑❸接，白④正是所谓“迎头一拐，力大如牛”的下法，黑被压在下面，白上面发展广阔，黑棋委屈。

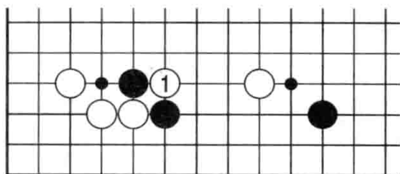


图 7-165

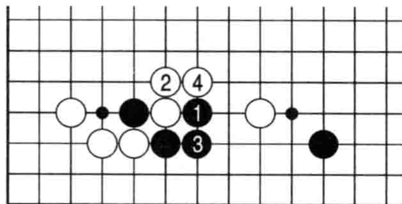


图 7-166

图7-167 黑❶碰是腾挪的好手,白②到左边上挺是逼其锋芒的正应,黑❸扳,这样应是双方满意的结果。

图7-168 黑❶碰时白②立下,大恶手,黑❸以下包打白棋后在11位接上,白棋外面两子几乎已玩完了!

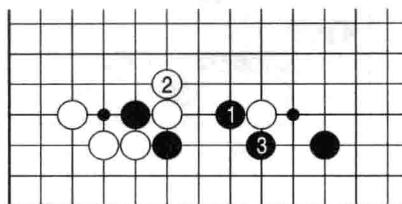


图 7-167

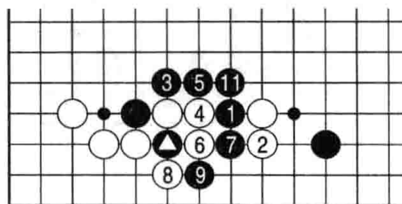


图 7-168
⑩=▲

图7-169 白角猛一看似乎很牢固,其实黑只要学会腾挪就可以找到攻击的手筋。

图7-170 黑❶冲,白②挡后黑❸断,白④长后黑已无后续手段了,反而撞紧了自己的气。白④如A位打正中黑意,黑即B位打,白④,黑C,当然黑便宜。

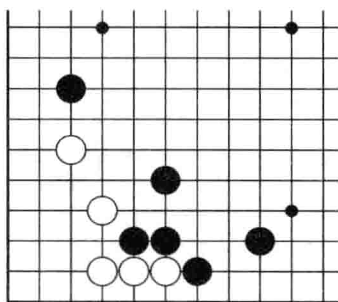


图 7-169

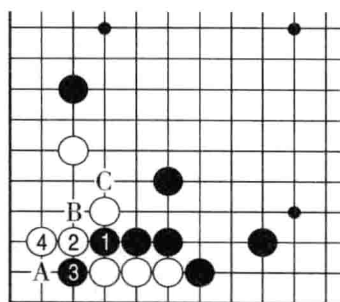


图 7-170

图7-171 黑❶托靠正是攻击白棋的要点。白②接后黑❸、❺渡过后,黑❼顶,白还要8位跳下求活,如再被黑A位飞入,后果不堪设想。

图7-172 黑❶靠时白②顶是无理之手,黑❸马上冲,白④打,黑❺长出后,A、B两处必得一处,白已崩溃。

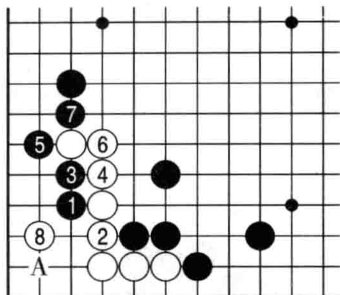


图 7–171

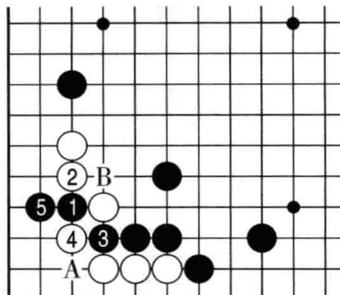


图 7–172

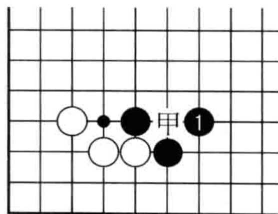
通过以上一些实例可以看出“腾挪”是在中盘战中常用的战术,一个初学围棋的爱好者如能在实战中运用到这种战术,说明棋力已经到了一定程度。

围棋对很多棋型和对局过程有不少很形象的名词,或成语,或俗言来命名,这些词语很优美、风趣、准确。如双飞燕、镇补头、金井栏、倒垂莲、金印、曲尺、乌龟不出头等。在这些词中还有十二生肖,现介绍以供初学者一哂。

子鼠:老鼠偷油,古称“黠鼠偷油”,是一种点杀的方法。

丑牛:牛头六。是一个先手活后手死的典型棋形。又称“葡萄六”“拳头六”“胀牯牛”,这是种做活手段。

寅虎:虎,是在呈尖形二子的基础上再下一着,使其三子构成“品”字形状,如特图1中的黑❶。



特图 1

虎口:指虎所形成的三角棋形中央的交叉点,即特图1中的甲位。

卯兔:黄鹰捕兔,又称为“黄莺扑蝶”或叫“苍鹰搏兔”,是指一种特定形状棋子的着法过程。

辰龙:大龙,是指在棋局中尚未获得安定,可能受到对方攻逼、威胁的整块棋子(十几子以上),有棋谚云“棋长一尺,无眼也活”,这长一尺的棋即是“大龙”。

巳蛇:两头蛇,这是一种两个假眼也能活棋的趣味棋形。如特图2中的黑棋。此形两个眼单看是“假眼”,但这两个“假眼”连成了一块棋,竟然是活棋,这里要声明一下:在1989年出版的《围棋词典》中并未收入此型。

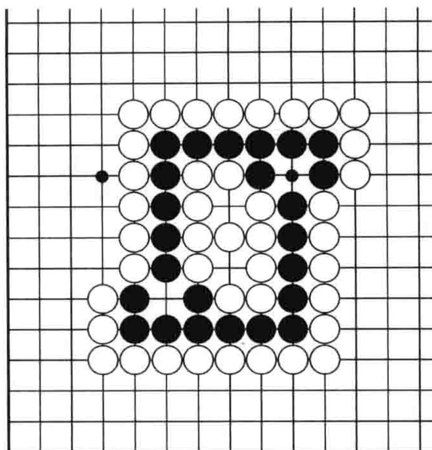
午马:马步侵,是一种浅侵对方阵地的方法,棋子在对方边上如象棋“马”步

一样侵犯。如特图3中的白①。

未羊：扭羊头，对“征子”俗称“扭羊头”。

申猴：猴子脸，小猴出山，是指在自己折一的两子中间飞出，大概是因为两子像猴子眼睛，飞出一子象嘴，加上是三角形，所以以此为名，又被俗称为“小猴出山”。特图4中白①和两子白棋◎所构成的形状即指此。

酉鸡：金鸡独立，是指在第一线下子，形成对方因左右气紧而不能入子，而己方却能吃去对方的棋形。

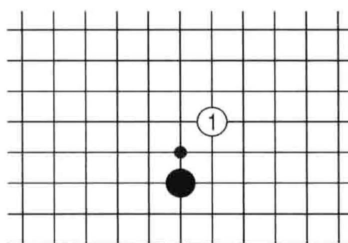


特图 2

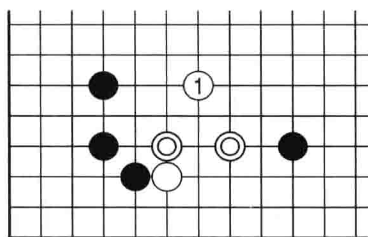
戌犬：狗鼻，是抓住对方一团“气促”的棋，用顶的方法取得利益或处理自己的棋形，又称“顶天狗鼻”，特图5中的黑❶即是这种下法。

亥猪：大猪嘴，小猪嘴，两个都是在角上特定的死活题。

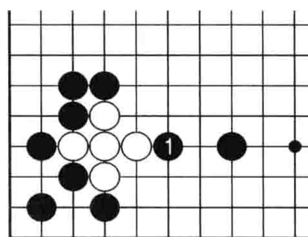
声明一下，在此没有画出图形的棋形都是在前面已有，就不重复画出。



特图 3



特图 4



特图 5

第八章

官子基础

官子是一局棋继布局、中盘后的最后阶段,也叫作“收官”。

一盘棋双方经过激烈搏斗后,盘面上的地域大致已固定,还需要在双方地域接壤之处互相侵分,进行一定次序地着子,做好双方均要仔细计算的收尾工作,以争取获得己方最大限度的实空,压缩对方实空的效果,这就是收官。

官子是有一定计算方法的,官子有时会影响到一块棋的死活,官子是一局棋的重要组成部分,尤其是业余棋手,往往注重中盘的战斗而忽视了官子的重要性,要提高围棋整体水平就要加强收官的实力。

第一节　官子的计算方法

要学会计算官子就要搞清什么是“目”。

“目”是从日本引进的外来词,我国古代称为“路”,现在“目”已为我国围棋普遍使用。

“目”在狭义上讲就是“眼”,围了一个交叉点就叫一目棋,围了两个交叉点就是两目棋。从广义上包括了吃对方的子数,提对方一子或在自己势力范围中有对方死子是两目棋。所以:

一块棋所得到的目数=围得的交叉点+吃掉子数×2

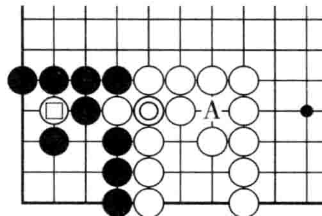


图 8-1

图8-1　黑棋角部围了九个交叉点，就是九目棋,加上一子白棋和死子▢两目棋,共得十一目棋。

白棋围得五个交叉点，而A位提过一子黑棋应算两目,而白◎处本是黑子被白提去,白又在◎处接

上，所以算一目，这样白棋共得八目棋。结果是黑棋比白棋多了三目棋，如换算成“子”，则是白棋比黑棋少了一子半。

对于官子大概有两种计算方法。

1.局部计算方法

这是计算局部某一部分双方官子的实际出入，也就是一方增加了几目，对方减少了几目。这又分为两种情况：

(1)单方增减：计算起来比较简单，只需计算一方的地域增减的数目。

图8-2　白①冲，黑❷挡，黑有十个交叉点也就是十目棋，而白在右边拥有十一个交叉点，也就是十一目棋(以下不再用交叉点，只用“目”)。这就是白①先手破坏了黑棋一目棋。

图8-3　黑⓭挡下可得十一目，而白仍为十一目，所以黑❶对白棋没有影响，这是黑棋后手一目，又叫逆收一目，所以是单方有出入的官子。

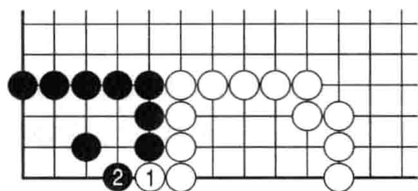


图 8-2

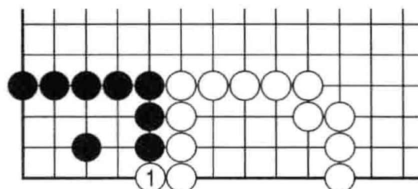


图 8-3

(2)双方增减法：由于一些官子关系到双方地域的变化，因此必须计算双方地域的增减，也就是说双方地域增减的总和，才是这一官子的目数。

图8-4　黑❶提取白◎两子获得四目，而图8-5中白①接回两子也可获得四目，但双方均为后手，所以是双方后手四目。

图8-6　黑❶扳，白②打，黑❸接，白④虎补，白得六目，黑得十二目。而图8-7中白①扳，黑❷打，白③接，黑❹接后白得八目，黑❸得到十目，这样双方一增

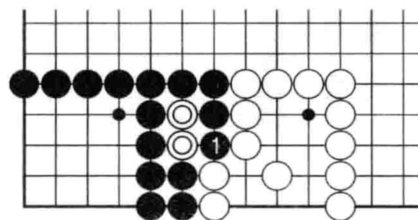


图 8-4

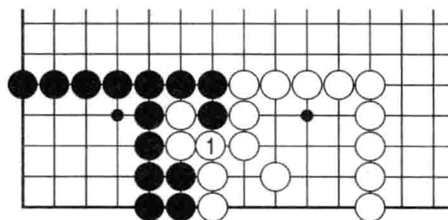


图 8-5

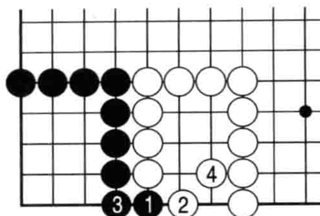


图 8-6

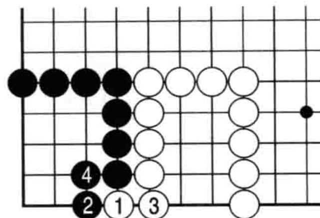


图 8-7

一减是双方四目，而且均是先手，被称为双方先手。

2.相抵计算法

这是在计算局中双方尚未走完的后手官子。在双方未走完之前，一般按照局部出入所得的全数折半计算。此处官子的所得，称为“官子的价值”，而不能称为“官子的目数”。

图8-8　黑在甲位冲和白在甲位挡都是后手一目，但在双方均未落子之前，都按局部出入折半计算，其官子价值是一目的二分之一，也就是半目。

图8-9　黑❶冲，白如立即甲位挡，则是黑先手一目，白如不挡，则是黑后手一目，但以后有在甲位再破白一目的可能，但甲位的冲只能算半目，所以黑❶冲的官子价值是后手一目半。

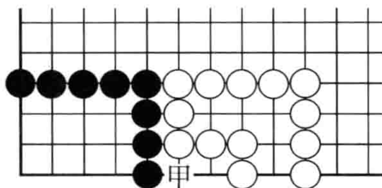


图 8-8

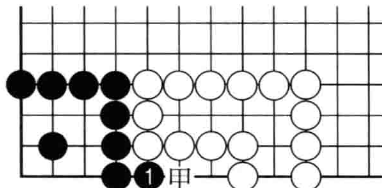


图 8-9

图8-10　白①挡，是后手围得甲乙两目，但从上图中可以看到黑❶的冲不可能一手即可破坏白棋而得两目，所以白甲位得到一目，乙位得到半目，可见白①的官子价值也是后手一目半。

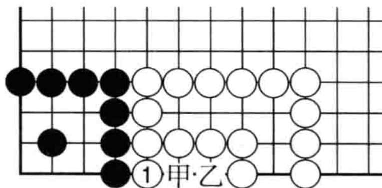


图 8-10

图8-11　白在甲位提黑三子可得六目，黑在甲位接回三子，白将无所得，而黑得六目，但在双方均未落子前，按局部出入折半计算，它的官子价值是三目。

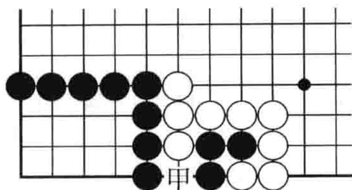


图 8-11

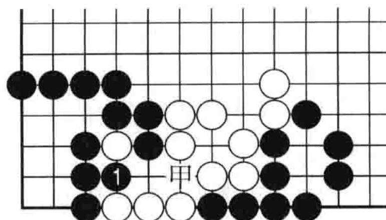


图 8-12

图8-12 黑❶提白一子,白如在甲位接上,应是黑先手两目。白如脱先他投,黑棋即成后手,但可在甲位扑吃白三子,可得七目官,但甲位在双方均未落子前,应按局部出入折半计算,那就是三目半,加上前面所得共为后手五目半。反之,白如先在甲位接,以后有1位接回一子的可能,也是后手五目半的价值。

第二节　官子的种类及次序

收官时,双方在边境交界处所出现的棋形各有不同,为了便于掌握官子的次序,一般可分为先手和后手两大类。

先手官子是指一方下子之后,已经取得了一定利益后,如对方脱先不应,则可进一步继续获相当利益的手段,迫使对方不得不应补一手,所以是"先手官子"。反之,当一方下子之后,无后续手段,对方可以脱先他投,不去应补,这就叫"后手官子"。

由于双方有先后手的区别,所以就有了双方先手、单方先手(对方后手被称为逆官子)、双方后手三个类型。

1.双方先手

任何一方下子都是先手,就被称为双先官子,是官子中价值最高的一种,因此在官子时双方在中盘之类应争取先手走掉,否则先手权利即会被对方夺去。

在官子时要计算官子的大小和先后手来确定收官的次序。

图8-13　这是用来说明官子次序经常

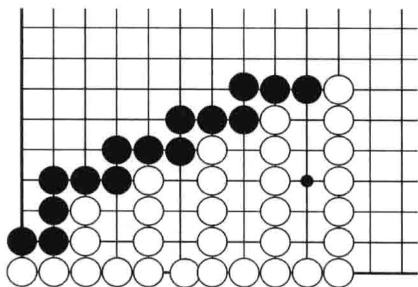


图 8-13

使用的一个棋形，黑棋用什么次序来进行官子至关重要，次序一旦颠倒结果大不相同。

图8-14　黑❶从白棋广的地方冲入开始官子，次序正确，以下进行到白⑧，白棋共得六目。

图8-15　黑❶从白棋狭的地方开始官子，而白棋从宽的一边开始官子，对应至黑❺，白可得七目。比上图多了一目，也就是说黑棋损失了一目。

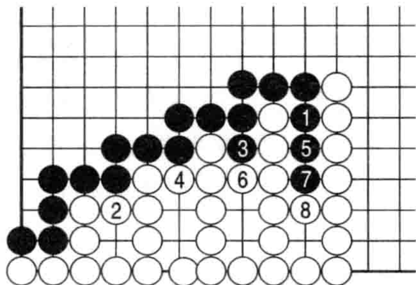


图 8-14

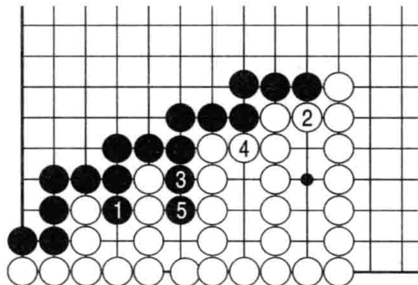


图 8-15

2.单方先手

图8-16　也是官子书中最常见的例题之一。

问题是黑棋如果走正确官子，可多出白棋多少目？走错次序结果如何？

图8-17　黑❶先在下面冲是绝对先手，因为关系到白棋角上死活，然后黑❸挡，白④冲时黑❺又从广阔处挡，以下对应至黑⓭，白得到9目，而黑是10目，多出1目。

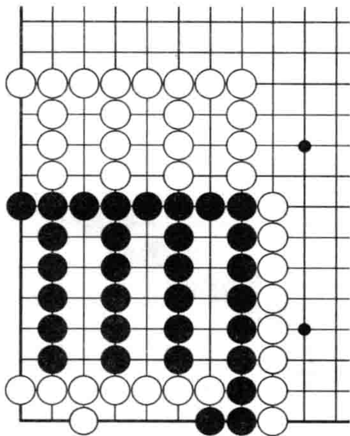


图 8-16

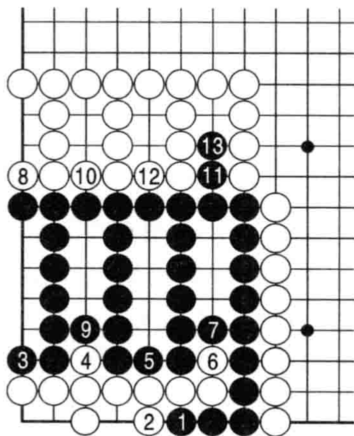


图 8-17

图8-18　黑❶先到上面冲，漏掉先手官子，而白②马上逆官子，这是盘面上价值最大的一手棋。以后都是双方各自1目棋。对应到黑㉑，白得到4目，而黑只有3目，反而少了白棋1目。这是黑棋最坏的结果。

图8-19　白如先手官子，也应该在1处逆收，以下是双方必然官子，结果是双方均为10目。

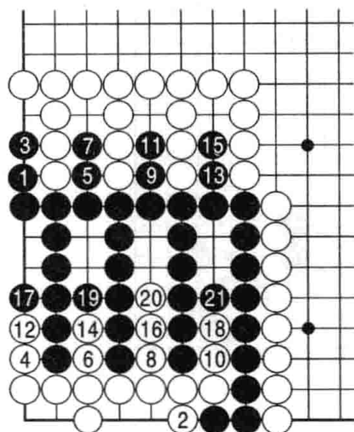


图 8-18

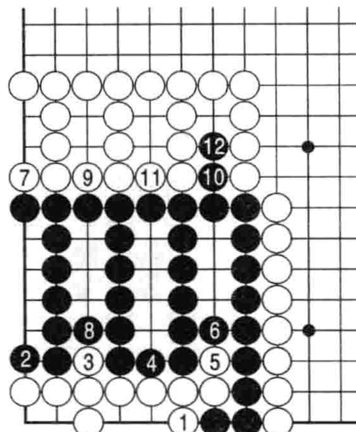


图 8-19

通过以上图例可看出，对官子先后手的重要性。

图8-20中各有一处官子，都是后手，黑棋先手收官，应按A、B、C、D四个图的什么次序收官才不吃亏？

图8-21　黑❶先到B图倒扑白棋四子得到8目，同时还围得1目共得9目。

白②在C图中接，因为阻止了黑2位吃白两子是5目，同时成了3目，共为8目。

黑❸在图8-22的A图中立下，吃掉白一子本身得到

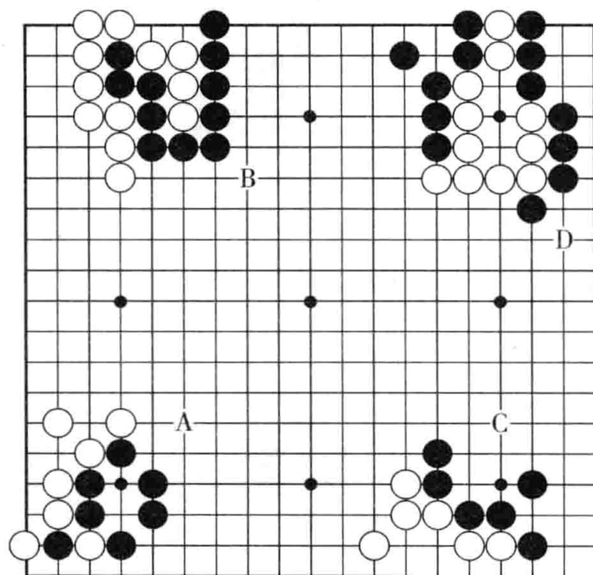


图 8-20

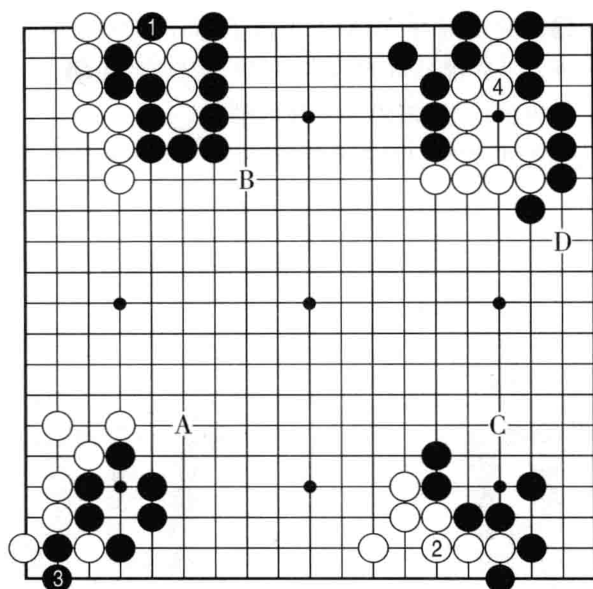


图 8-21

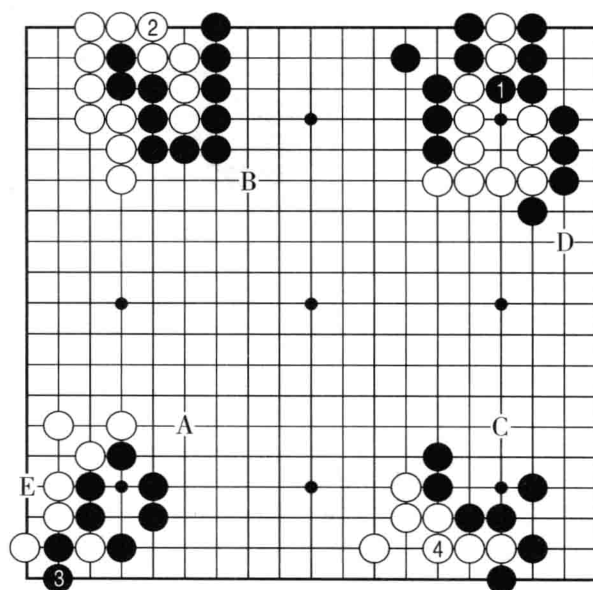


图 8-22

3目，是一子加上E位1目。同时阻止了白在3位吃黑一子得4目的可能，所以一共为7目。

白④到图8-22的C图接回两子是4目加上围得1目共为5目。

这样黑为9目加7目得到16目。白是8目加5目，共13目。黑多出3目。

图8-22黑棋不仔细计算，盲目先到D图吃白两子，只得5目。

白②抓住时机马上接回四子得到9目。

黑❸在A图立是7目。

白④在C图接上两子是8目。

结果黑共得5目加7目是12目。而白棋则是9目加8目，共为17目。和上图比较有8目之差。可见黑棋这样官子就要输棋。

3.双方后手

图8-23中有四处官子，但类型不同。

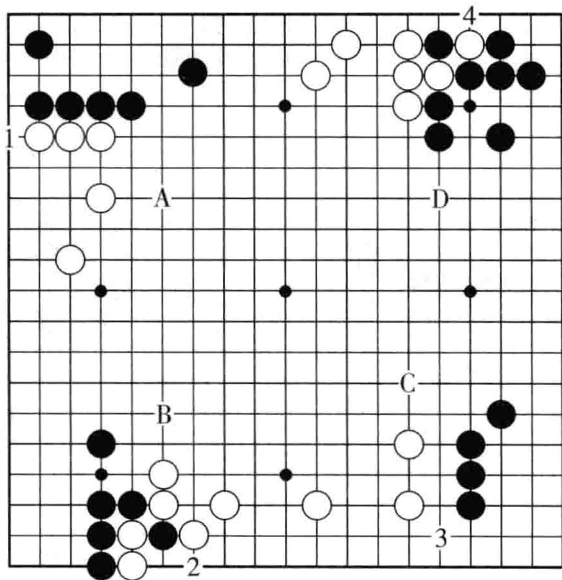


图 8-23

A图1位扳是单方先手3目。B图2位扳是双方后手8目。C图中3位尖是双方先手6目，而D图的4位提则是双方后手6目。

经过上面计算，按前面讲过的，官子先收双方先手，再收最大的后手(也叫逆官子)的次序，所以应按下图次序收官。

图8-24　黑❶先在C图中抢先收双方先手6目，再于A图收单先3目，最后收B图中11位扑吃白两子得到8目，一共是17目。而白只得到D图中16位提黑一子的6目。黑多收11目。

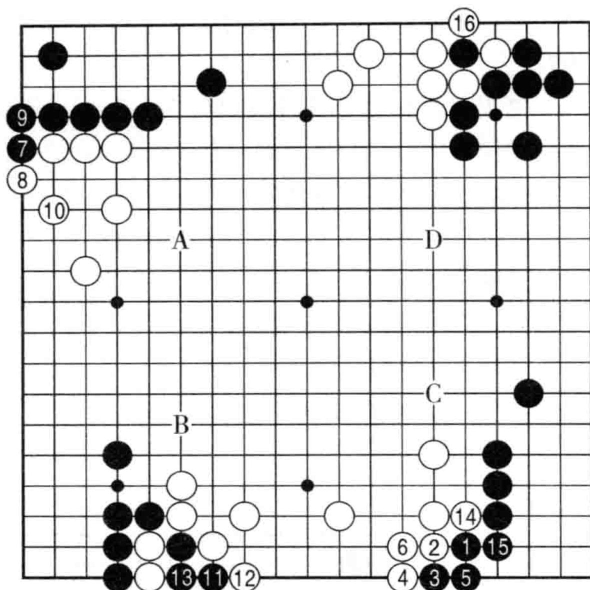


图 8-24

图8-25　本图不管先后手，而是捡目数多的先收，结果则不行。

黑❶在B图中虽得到8目，但落了后手，被白④到C图中先手收到6目后，到D图中10位又得到后手6目。黑只能到A图11位收到3目。这样黑共得11目，而白反而得到了12目，多出黑1目，胜负和上图颠倒了。

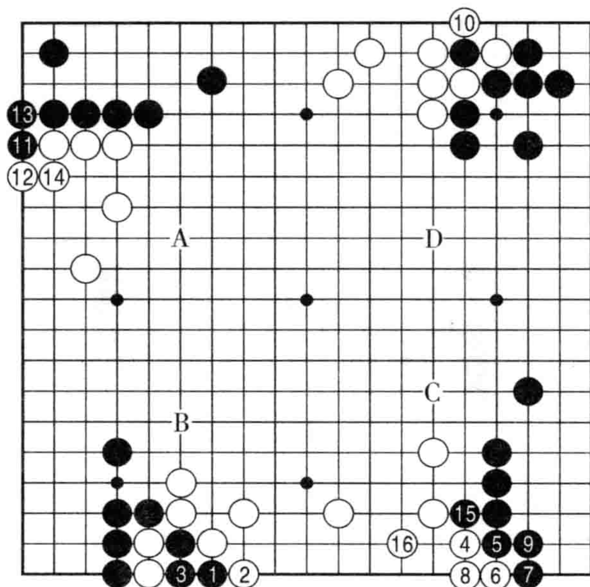


图 8-25

通过以上两例可见收子时的次序相当重要。

第三节 收官所得的目数

以下我们介绍一些常见官子的大小和类型。

图8-26 黑▲一子是在A位提了一子白棋，然后还要在A位接一手，所以它的官子价值在不同情况下也不同。因为要花三手才得1目，有时只能算三分之一目，有时算1目。特别要注意的是，在全盘官子时，按中国围棋规则中如果是有黑棋收到最后一个单官（叫作收后），而且粘上单劫，可以多达两子，也就是4目。

图8-27 黑❶只破了白棋1目，再无后续破坏对方目数的手段了，所以是后手1目。

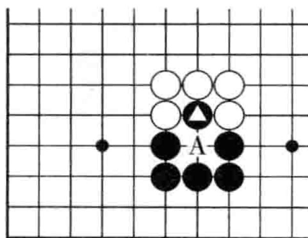


图 8-26

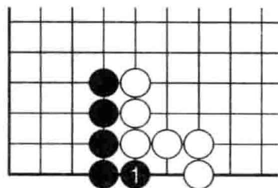


图 8-27 黑后手 1 目

图8-28 黑❶冲是破坏了白棋1目，自己并未增加目数，而白②如不挡，黑可在2位继续破坏白棋，所以白②必挡，这叫先手1目。

图8-29 黑❶打，白②提当然是先手，虽是1目，但以后白有A位打的下法，所以是1目稍少一点，叫作1目弱。

图8-30 黑❶扳，白②虎补，是黑棋先手破坏白棋1目。

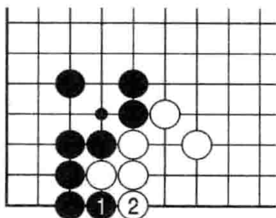


图 8-28 黑先手 1 目

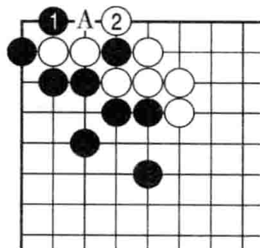


图 8-29 黑先手 1 目弱

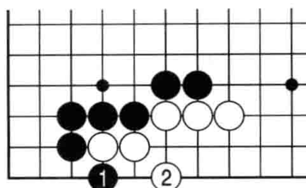


图 8-30　黑先手 1 目

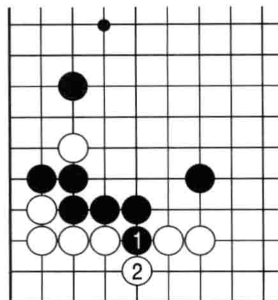


图 8-31　黑先手 1 目

图8-31　黑❶冲，白②不得不挡，这几乎是绝对先手1目，而白如1位挡是逆官子1目。

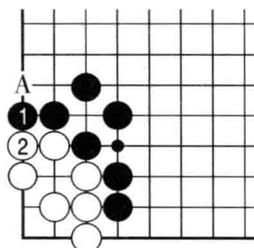


图 8-32　黑先手 1 目

图8-32　黑❶立下保住了白1位扳，黑A打，白②接的1目，白②团，这也是黑先手1目。

图8-33（甲）　黑❶扳，白②打，黑❸接，压缩了白棋1目，而保住了A位1目，但黑❸后白可脱先，所以是后手两目。

图8-33（乙）　白①扳，黑❷打，白③接后，也是后手两目。所以这是双方后手两目。

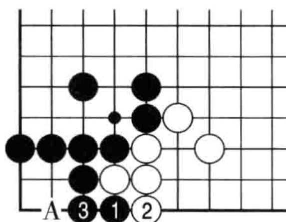


图 8-33（甲）　黑后手两目

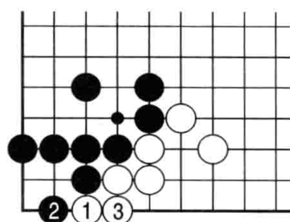


图 8-33（乙）　白后手两目

图8-34（甲）　黑❶扳，白②打，黑❸接后白④要补一手，是少了1目，如此计算，黑破白②、④两目，保住3位1目，共为3目，是黑棋先手。

图8-34（乙）　白①扳，黑❷打，白③接。保住了A、B两目和破黑2处1目，是后手3目。

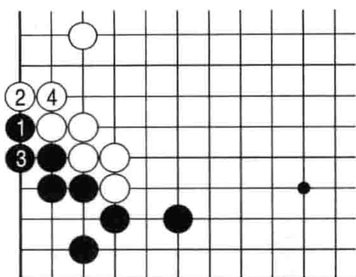


图 8-34(甲) 黑先手 3 目

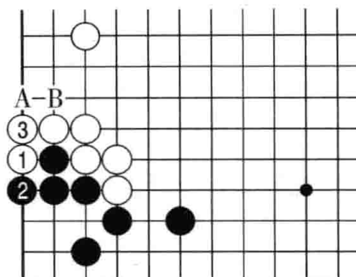


图 8-34(乙) 白后手 3 目

图8-35(甲) 黑❶扳,白②打,黑❸接后白④要补一手。黑破白②、④两目,保住A、B两目共得4目。是先手。

图8-35(乙) 白①先手时也扳,黑❷打,白③接,黑❹也要补一手,这样白保住A、B两目,破黑❷、❹两目,共计4目,也是先手。这就是双方先手。

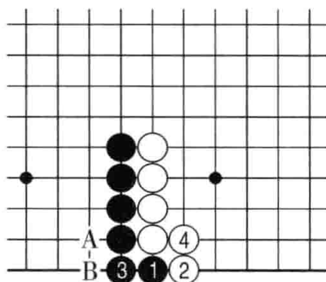


图 8-35(甲) 黑先手 4 目

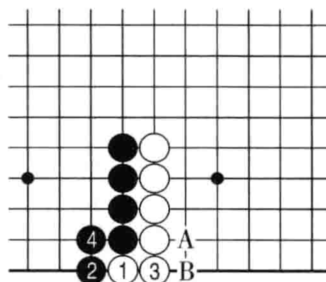


图 8-35(乙) 白先手 4 目

图8-36(甲) 黑❶扳,白②退,黑❸更进一步,白④打,黑❺接上,白⑥要补一手。结果是破了白空中黑❸,白②、④、⑥共4目,加上保住的A位1目共是先手5目。

图8-36(乙) 白①扳,破了黑2处1目,保住了A至D的4目,共为5目,但是后手。

图8-37(甲) 通过黑❶到白⑥的交换,黑破了白②、④、⑥和黑❸处4目,保住了A、B两目,共先手得到6目。

图8-37(乙) 白①先手至黑❹补,白保住了A至D的4目,破了黑❷、❹处两目,一共也是先手6目。

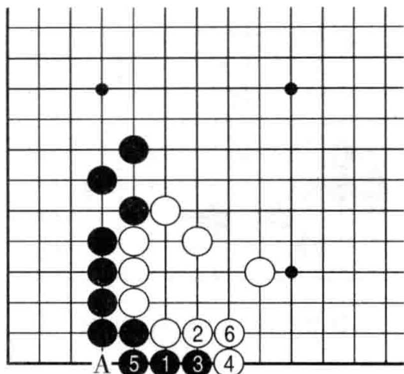


图 8-36(甲)　黑先手 5 目

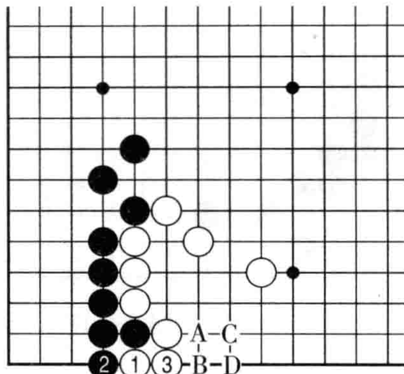


图 8-36(乙)　白后手 5 目

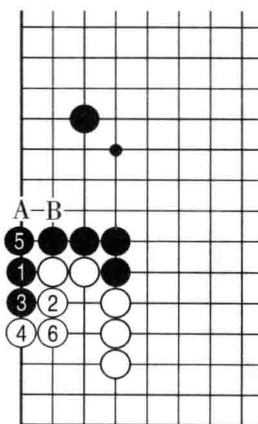


图 8-37(甲)　黑先手 6 目

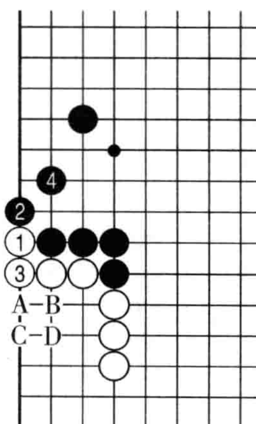


图 8-37(乙)　白先手 6 目

图8-38(甲)　黑❶尖,白②挡至白⑥虎补,由于以后白A位曲时黑要B位接,所以是破白2、4、6处3目,加上D、E、F的3目,所以是先手6目。

图8-38(乙)　相同计算方法,白①尖至黑❻补是白棋先手6目,这也是典型双先必抢的官子。

图8-39(甲)　白①冲,黑❷跳至黑❽挡,这是白棋单方先手破了2、3、4、5、6、7、8处7目。

图8-39(乙)　黑❶挡是很明显地保住了A至G处7目,是逆官子。

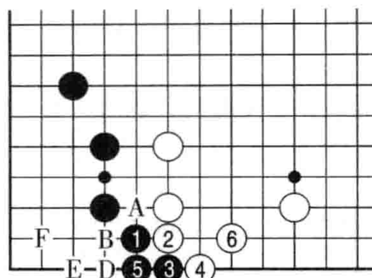


图 8-38(甲) 黑先手 6 目

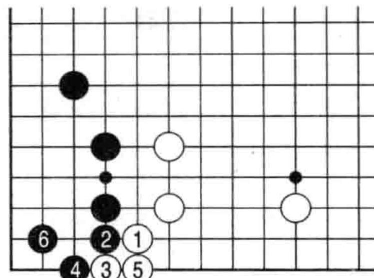


图 8-38(乙) 白先手 6 目

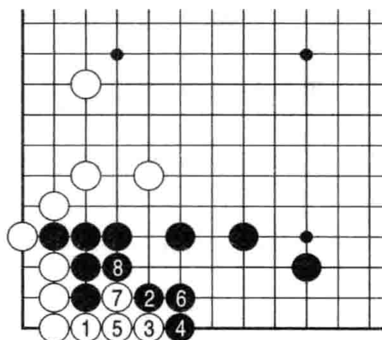


图 8-39(甲) 白先手 7 目

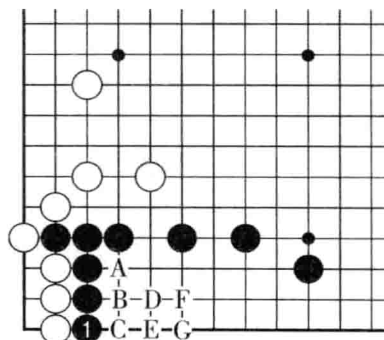


图 8-39(乙) 黑后手 7 目

图8-40(甲) 黑❶大飞，是所谓“仙鹤伸腿”。白②尖顶是正应，至白⑧接，破了1、2、3、4、6、8处6目，保住A位1目，共是先手7目。

图8-40(乙) 白①挡以后按黑A、白B计算，白保住了C至H位6目，破黑A位1目，共得7目，但是逆官子。

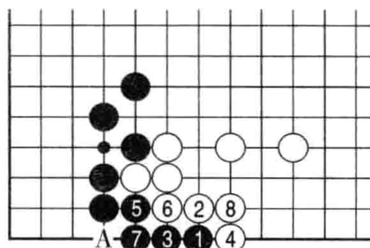


图 8-40(甲) 黑先手 7 目

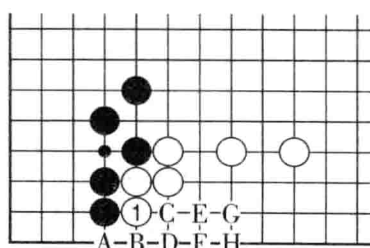


图 8-40(乙) 白后手 7 目

图8-41(甲)　黑❶打，白②反打，黑❸提白两子得到4目，保住A位1目，破白1、B、C处3目，共计8目。

图8-41(乙)　白①虎，保住了白两子4目，得到A、B、C处3目。黑D位无一目，这样白后手得到8目。

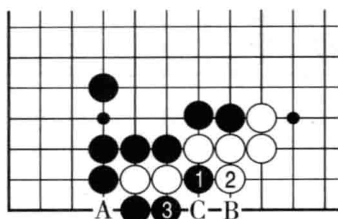


图 8-41(甲)　黑后手 8 目

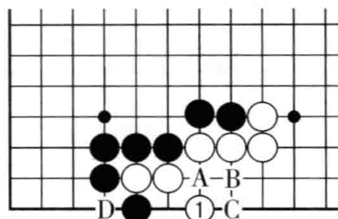


图 8-41(乙)　白后手 8 目

图8-42(甲)　黑❶跳入至白⑧退是正常对应，黑破白4、5、6、7、8和A至B处一共9目，但黑没有保住目数，只是先手破白9目。

图8-42(乙)　白①挡下后黑❷扳，至白⑤保住了A至J处9目。但是后手。

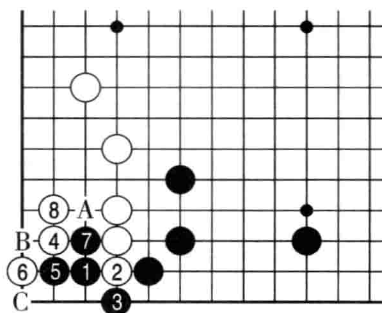


图 8-42(甲)　黑先手 9 目

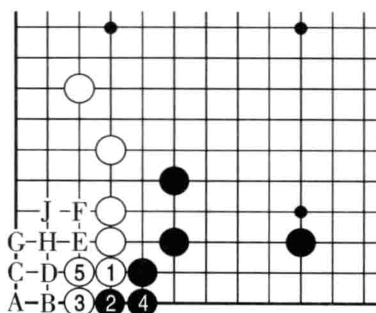


图 8-42(乙)　白后手 9 目

图8-43(甲)　白①飞后黑❷脱先，以下至黑❿，破了黑11目，自成7目是后手18目。白①飞时黑如5位挡，白可先手得到11目。

图8-43(乙)　黑❶尖顶，至黑❼是正常官子，也是黑棋后手18目。

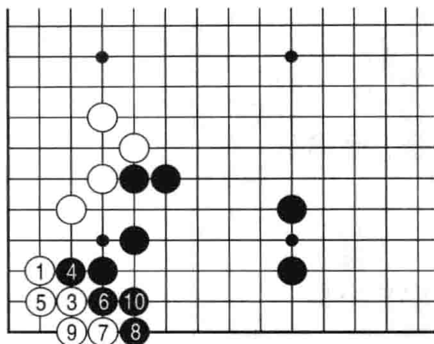


图 8-43(甲) 白后手 18 目
❷脱先

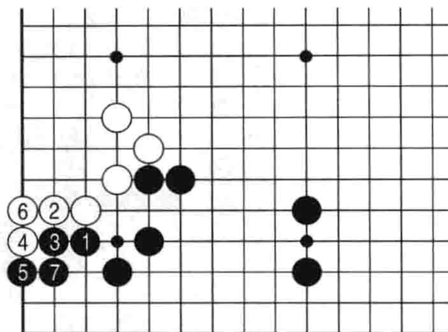


图 8-43(乙) 黑后手 18 目

第四节 全局官子实例

实例一：

图8-44 黑棋最后一手是在右下角▲提白一子。现在轮白子收官。这盘对局是大杀小输赢的棋，所以官子要很细心才行。现在官子范围当然是在下面为主。

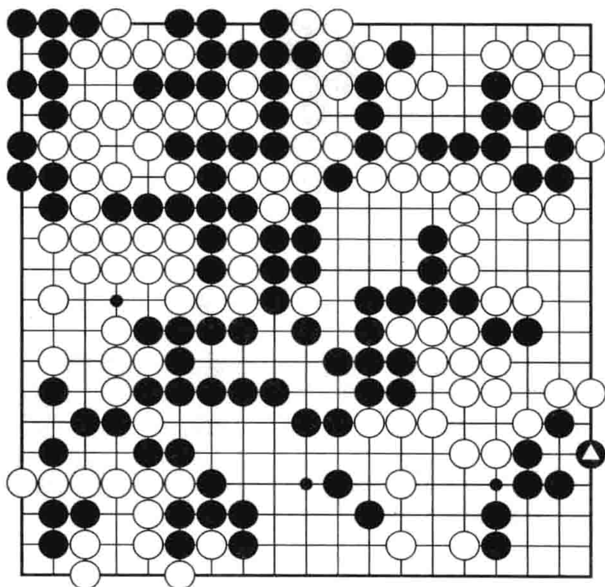


图 8-44

图8-45 白①打在一般情况下不小，因为黑棋如脱先，则如图8-46所示至黑❽后手活。

图8-47 黑如团，白②、④扳粘是单方先手，是白的权利。黑可得9目。而图8-46则是5目半左右，相差3目半，再加上白棋吃去的图8-46中两子▲黑棋，可得3目，如此计算，白①打有6目

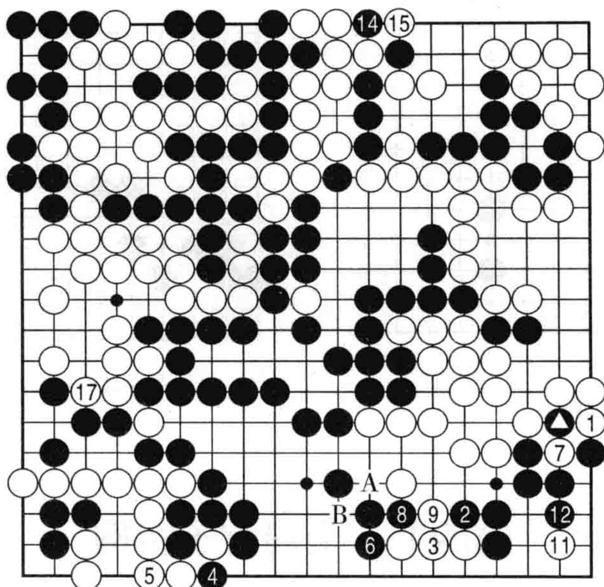


图 8–45

❿=▲ ⑬=⑦ ⓰=▲ ⓲=⑦

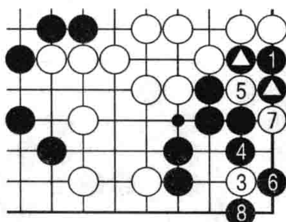


图 8–46

❷脱先

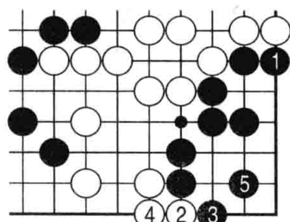


图 8–47

半的价值。但忽略了左边的官子。

白①应按图8–48在下边跳入，黑❷先提一子，白棋是先手，黑❹冲，白⑤渡过，黑❻要防白A位尖，只有夹，白⑦挡住，收获不小。全局白棋稍优。

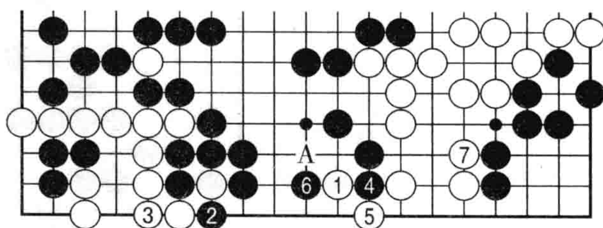


图 8–48

白⑰劫材有误，应于A位挤，黑B位接后白可多占一目。

白①挤时，黑如不肯吃亏而下成图8-49，这样黑劫材不够，打不赢此劫，黑亏。

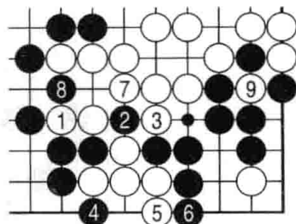


图 8-49

图8-45　黑⑱黑已胜定。

图8-50　黑▲位接后，白⑲位打，黑⑳接后，白㉑位曲，黑应按图8-50在29位挡，逆收两目，再按图8-51次序正常收官，这样角上少了1目，而右边多出1目，比实践中便宜了1目。

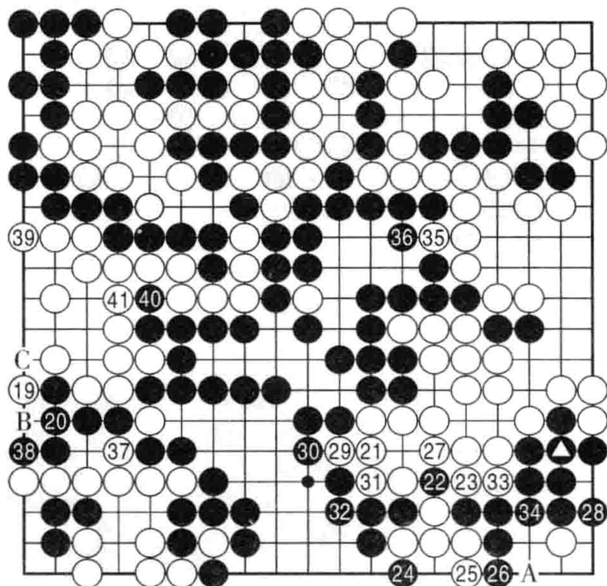


图 8-50

黑㉘必补，黑㉞不能不补，否则白A位尖，角上成双活。黑㊳是后手，应于B位打，白C位接，再于中间黑㊵、白㊶交换，后39位扳可多得一目，但还不至影响胜负，至白㊶黑胜半目。

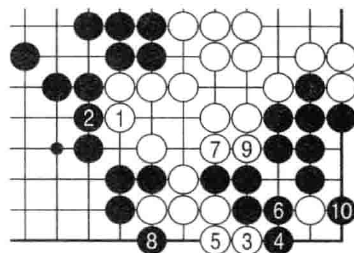


图 8-51

实例二：

图8-52　这是一盘让三子的棋，以下轮到黑棋官子，那应按什么次序官子，才能取得胜利呢？

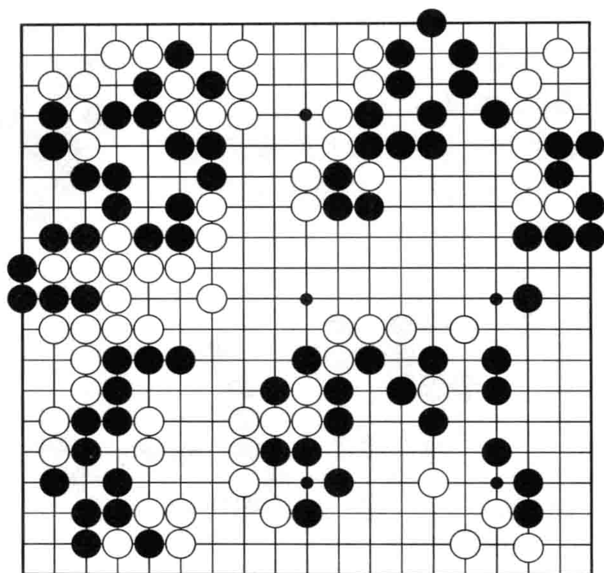


图 8-52

图8-53　这是实战官子的进行过程。

黑❶至黑❺是后手10目，其实左下角白官子先手在A位提黑一子，是先手8目。黑在B位提，大！

白⑥到中间围空有误。图8-54白①提，黑❷不得应，因为关系到黑角的死活。白③、⑤扳粘，是全局最大的9目官子。全局白优。

图8-53　黑⓯本应16位先手接回，现莫名其妙在外面打，让白提两子，大损！

白⑱在C位下是本手，黑⓳也应在D位尖。

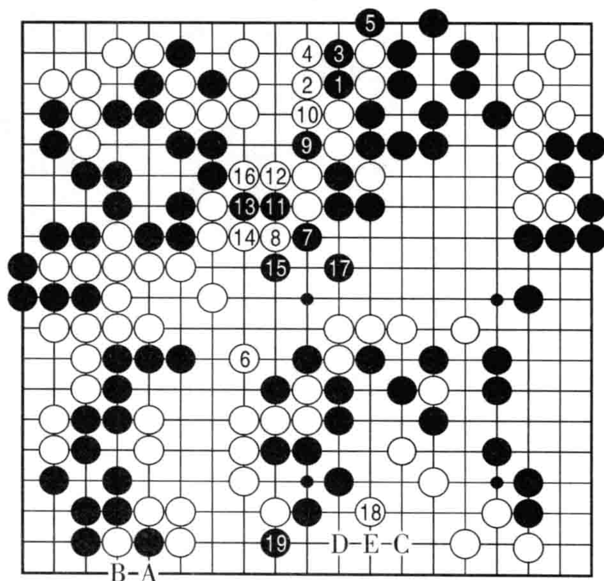


图 8-53

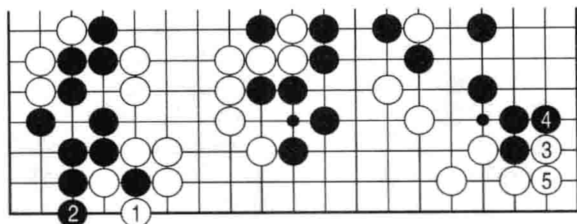


图 8-54

黑⑮应在图8-55中1位接上，白②提黑一子，黑❸、❺包打白棋后再于7位虎，至白⑩后，所得比实践中要大。而且是先手。

而白⑱的最佳官子次序则应按图8-56进行。

图8-56　白①先在中间刺一手，控制住黑▲两子，再于左下角3位提，逼黑于8位补活，然后先手到右下角扳，全局白优。

而图8-53中黑⑲则应在D位尖，白为防黑在C位跳入而于E位挡，黑马上在B位提白一子，应是黑好。但当黑D位尖时，白一定会在A位提子，因为是绝对先手。所以在当初一开始收官时，应按图8-57进行。

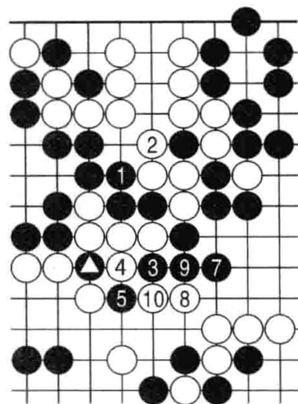


图 8-55
⑥=▲

图8-57　黑❶提左下角白子，是逆官子8目。白②到上面也是逆收10目，黑到右下角扳立是后手9目，白⑥守下面空，黑❼取得先手到中间飞，全局应是黑优。

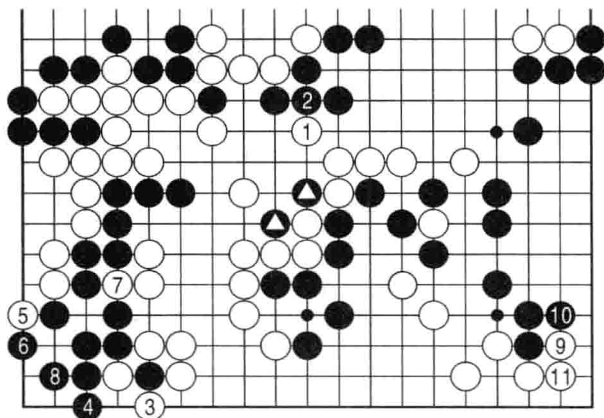


图 8-56

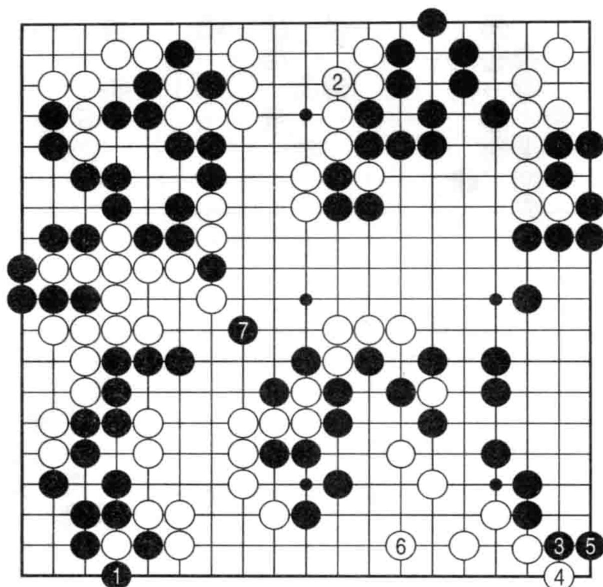


图 8–57

图8–58　这是实战中接着图8–53的官子过程。

黑在▲位扳，白①挡，并不大，对应至白⑦提一子也只得到了4目。白⑬缓手，应在15位顶，黑⑯，白A，黑B接手后于左下角C位提黑一子。应是白优。白⑮至㉑是白棋权利，不急。

白㉓应于37位刺后再于54位虎，白棋厚实，全局优势。

当白◎扳时黑㉚不应提白子，而是应在图8–59中1位接，黑可便宜两目，至白

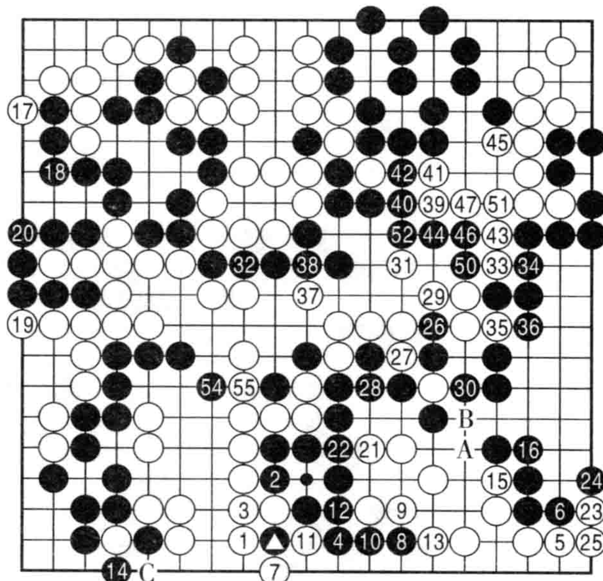


图 8–58

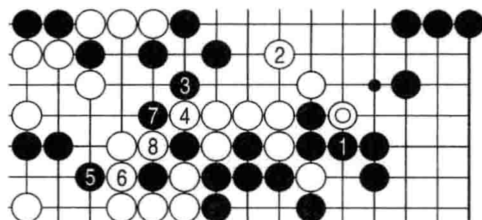
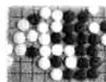


图 8-59

⑧提黑两子，应是细棋局面。

至图8-58中白55，白棋优势已不可动摇。





[General Information]
书名=围棋棋力快速提高　从入门到业余初段
作者=马自正，赵勇编著
页数=375
SS号=13623123
DX号=
出版日期=2014.05
出版社=安徽科学技术出版社